DISQUETTE INCLUSE

LE MAGAZINE DES ATARI ST, STE, TT ET FALCON

Nouvelle formule

ST MAGAZINE

APEX Media : les premières images du logiciel qui changera la micro graphique

DOSSIER :

LES MACHINES SECRETES D'ATARI

CUBASE AUDIO-16 : et la musique devient magique

Gratuit : tout le monde Atari français sur la disquette

JAGUAR : les accessoires indispensables pour le joueur 64-bits

Tous les mois, retrouvez tout sur la musique, la programmation...

M 2907 - 90 - 32,00 F

N° 90 – JANVIER - 32 F

BELGIQUE 234 FB – CANADA 7,50 $C
SUISSE 10 FS

A Turtle Bay (Hawaï), on aime le vent et les vagues
Chez Turtle Bay, on préfère Atari

La configuration dont vous avez rêvez est là

Falcon ELAN030 4/420Mo, Tower
(Boîtier Big Tower, avec clavier PC, évolutif)

7990 frs

Version multimédia
CD-ROM interne, enceintes amplifiées, le CD-ROM Delta Labs + autres titres

9990 frs

Tower ELAN prêt à monter.... 1690 frs
(avec clavier PC, connectique, notice de montage ...)

Falcon 030 4/420Mo..... 6490frs
Falcon 030 4/540Mo..... 6790frs

Alligator040
Carte accélératrice 68040 pour Atari TT..... **Tel**
Pour d'autres modèles, contactez-nous ...

La vague CD ROM !

SONY	**2490**
Toshiba	**2990**
Power CD 2	260
Photo CD Session	99
Gemini CD	250
GIF's Galore	169
Too Many Types Fonts	169
Oxyd CD ROM	149
CD ALPHA	290

EPSON StylusColor
720dpi, 16M°
3990 frs

Rendez-vous à l'Atari Show

HARDWARE FALCON	
• **Falcon Speed**	**1990**
• **Screen Blaster 2**	490
UPDATE ScreenBlaster2	150
Coprocesseur 68882	450

JEUX FALCON	
Epi-lepsie	290
Multibriques	290
ISHAR III	290
ROBINSON REQUIEM	290

ACCESSOIRES	
Lecteur interne	390
Lecteur externe	590
Souris (garantie)	120
Tapis de souris	30

VisioSCANPro
APEX MEDIA est disponible

scanners A4 pour TT et Falcon, livrés avec le logiciel **VISION**
A4, 1200dpi, 16M° de couleurs..... 4990frs
A4, 2400dpi, 16M° de couleurs..... 6490frs
Option transparent, diapos..... 2400frs

VisioSCAN
scanners à main pour tout Atari livré avec le logiciel **VISION**
400dpi, 256nv..... 990frs
262000 couleurs.. 2490frs

REFLEXION 3
Achetez maintenant, ne payez qu'en 95 !
Nombreuses possibilités de crédit sur 3, 5, 10, 20 mois.
cetelem

Le nouveau **catalogue** est disponible contre 2 timbres à 2frs80.

Ext 14Mo Falcon : 4990frs seulement

MICROVITEC MULTISYNCHRO
14" – accepte toutes les résolutions du ST ou du FALCON.
3290 frs

Renseignements, commandes
72 75 92 84
du mardi au samedi
9h30 / 12h30 - 14h / 19h

par courrier
90, rue masséna
69006 lyon

CHRONOPOST
un envoi sûr et rapide

Pour chacun des produits précédés d'un point rouge, nous tenons à votre disposition une fiche technique disponible sur simple demande, contre deux timbres à 2F80.

270 Mo pour ST.... **2590**frs — Garantie 2 ans
(disque dur SCSI externe + interface DMA/SCSI)

540 Mo pour ST.... **3890**frs — Garantie 2 ans
(disque dur SCSI externe + interface DMA/SCSI)

540 Mo pour Falcon... **3390**frs — Garantie 5 ans
(SCSI externe + cable Falcon, agréé Steinberg)

420 Mo pour Falcon... **1490**frs
(IDE 3"5 interne + kit de connexion et notice)

540 Mo pour Falcon.. **1890**frs — Garantie 2 ans
(IBM ultra-rapide, 2Mo/sec + kit de connexion)

PACK OFFICE PRO
PapyrusGold + TwistII + KSpread4 pour seulement **2490**frs

PACK OFFICE ST
GraalText + GraalBase + 3DCalc + PublishingPartnerMaster.. **390**frs

ATARI HIT PACK
16 jeux célèbres pour ST.. **290**frs

JAGUAR 1990frs

Wolfenstein3D.....	379frs
AlienVsPredator...	490frs
Club Drive.....	490frs
DOOM.....	550frs
Dragon Bruce Lee..	490frs
Checkered Flag.....	490frs
Kasumi Ninja.....	490frs
Goodies Jaguar.....	tel

à renvoyer à Turtle Bay, 90, rue Masséna 69006 Lyon
je souhaite recevoir votre catalogue complet
NOM
ADRESSE

MUSIQUE
- Musicom 2..... 590
- Trackom..... 590
- Crazy Music Machine... 350
- Crazy DSP Player..... 99
- Crazy Record..... 390
- Notator Logic Audio... 5200
- Cubase Lite..... 790
- Cubase Score..... 3990
- **Cubase Audio**..... **5900**
- Cubase Audio + FDI.... 7490
- **DIGIT II STUDIO**, studio audio professionnel pour Falcon..... 1390
- ST Replay 16..... 990

Le nouveau catalogue est disponible contre 2 timbres à 2frs80.

PROGRAMMATION
- Interface 2.3..... 390
- Devpac3 / Devpac DSP. 890
- Hisoft Basic2.1..... 890
- Pure C..... 1590
- Lattice C..... 1590
- Compendium..... 390

VIDEO
- Overlay 2..... 990
- VidéoED8..... 1990
- BoosterVidéo30..... 250
- Genlock BEELOCK.. 1790
- Carte Chili..... 3490

BUREAUTIQUE
- Script 3.5..... 990
- Script Now..... 349
- Papyrus Gold..... 1390
- Rédacteur 3..... 990
- Rédacteur 3+..... 1690
- Atari Works..... 990
- **Speedo GDOS** 5... 390
- Locate It..... 349

DESSIN / PHOTO
- D2M..... 640
- True Paint..... 450
- Morpher..... 499
- Papillon..... 599
- DA's Picture..... 1190
- **RAYSTART** 3..... 1490
- **RAINBOW**..... 299
- Vision DSP..... 350
- Studio Photo DSP..... 590

NVDI 3 (incluant SpeedoGDOS)..... **590**
Beaucoup plus rapide (gestion des fontes et affichage).

Turtle Bay met à votre disposition un service spécialisé de vente par correspondance, pour vos envois dans toute la France.
Nouveau numéro service technique: 72 74 14 48
Pour plus de détails, consultez notre catalogue

PRIX CANON SUR LES JEUX
LYNX
NOUVEAUX JEUX

Turtle Bay
informatique

Fax : 72 74 49 58. **Numéro spécial service technique: 72 74 14 48**
Show-room ouvert du Mardi au Samedi de 9H30 à 12H30 et de 14H à 19H.

Renseignements, commandes
72 75 92 84 du mardi au samedi 9h30 / 12h30 - 14h / 19h

par courrier
90, rue masséna
69006 lyon

CHRONOPOST
un envoi sûr et rapide

EDITORIAL

Autours de ST MAGAZINE, il y a une équipe. Celle-ci passe son temps sur INTERNET, les BBS, les serveurs, les salons, avec les éditeurs, les développeurs... Ceci représente un travail colossal et des tonnes d'informations.

Aujourd'hui ST MAGAZINE redevient un journal géré par ces mêmes passionnés. Le résultat vous l'avez dans les mains: plus d'informations, plus de tests, des reportages et surtout de la vie car, nous qui sommes en contact permanent avec tout le monde ATARI jusqu'à l'autre bout de la planète, nous savons que ce monde est bien vivant et très productif. Notre souhait le plus cher est de vous parler de ce monde-là, vous faisant ainsi découvrir tout ce qui sort sur nos machines préférées que nous n'avons absolument pas l'intention de changer puisque nous y trouvons tout ce qui nous plait dessus (ref. ST MAG n°88).

Vous aurez remarqué que ST MAGAZINE est maintenant divisé en cahiers spécialisés. Ceux-ci sont mensuels. Chacun d'entre vous devrait donc retrouver régulièrement son sujet de prédilection. Les articles sont également plus concis, mais comment faire autrement lorsque qu'on veut tout aborder en 64 pages. A ce titre, le sommaire du numéro de Janvier est déjà bouclé, également plein à craquer, et malgré cela il y a encore des logiciels dont on ne sait comment vous les présenter dans les temps.
Lorsque vous lirez ces lignes, nous serons également revenus du PROTOS (Le salon allemand ATARI: 72 exposants) ainsi que de l'ATARI SHOW (le premier salon français depuis si longtemps !!!) qui se déroulera à PARIS les 17, 18 et 19 Décembre prochains et nul doute que la liste des sujets incontournables se sera encore allongée.

Vous trouverez également sur la disquette une base de données représentant tout l'univers ATARI français. Bien sur il y a encore des tas de logiciels, revendeurs, SAV,... à y ajouter. Cela nous le ferons en vous offrant tous les mois une mise à jour de cette base de donnée.
Cette démarche de notre part représente bien notre volonté d'envisager l'avenir d'ATARI en France.
En n'étant plus isolés dans nos coins respectifs, nous existons en tant qu'entité et donc sommes plus forts.
C'est aussi là qu'un magazine a son rôle à jouer.
A l'heure où j'écris ces lignes, je peux déjà vous dire que ce rôle a commencé à être effectif de par les échanges que la constitution de ce catalogue a permis.

On a coutume de dire qu'un parti sans organe de presse, n'existe pas.

D'une manière similaire, à partir d'aujourd'hui, notre univers existe !

Godefroy de MAUPEOU

TURTLE BAY	page 2, 3	SERVICE COMPUTER	page 44
CGSA	page 7	AMIE LE PRO	page 49
CONCEPT INFORMATIQUE	page 9	INFONIX	page 55
ATARI SHOW	page 11	LEXICOR & CO	page 59
CYBEL MAIA CONSEIL	page 13	OXO CONCEPT	page 60
APAK	page 17	JEUX EN FETE	page 61
IFA	page 19	CD CONSOLES	page 67
TRANSAT	page 23	ALM	page 68
REDWOOD	page 25	LA BOUTIQUE	page 62, 63, 64, 65, 66
UNION PRODUCT	page 31		
SAF PAO	page 38		

nouvelles du monde micro	8
ATARI SHOW : Le salon !!!	10
La face cachée d'ATARI	12
CALEPIN	16
PHOENIX 3.5	17
coté REDACTEUR	18
PAYRUS GOLD	18
les protecteurs d'écran	20
TWILIGHT	20
CUBASE AUDIO 16	22
STEINBERG & FALCON	23
NOTATOR LOGIC AUDIO	24
AUDIO SPEKTOR	24
TRACKOM & MUSICOM 2	26
CRAZY DSP PLAY. & C2D	27
RAYSTART 3	28
RAINBOW 1.2	29
un modeleur pour CLOE	30
D2M & D-MORPH	30
APEX MEDIA : les photos	31
multimédia quand tu nous...	32
BOOSTER VIDEO	33
GENLOCK BEELOCK	33
STUDIO PHOTO PRO	34
CALAMUS SL: les modules	35
pièges assistés par ordinat.	37
DEVPACK DSP	39
BIG 2.01	40
dévelloper sous GEM	41
le DSP 56001	43
démos	45
domaines publics	46
MOONSPEEDER	52
LET'S PLAY SHANGAI	54
les GOODIES JAGUAR	55
imprimantes, disque durs...	56
utiliser le CD ROM	57
ailleurs l'ATARI	60

ST Magazine est une publication de Pressimage,
SARL au capital de 1 000 000 F.
5/7 rue Raspail - 93108 MONTREUIL CEDEX FRANCE
Tél : +33 (1) 49 88 63 63
Fax : +33 (1) 49 88 63 64
Commission Paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépot légal 4eme trimestre 1994
Impression : Rotocayfo - Barcelone

Direction générale
Directeur de la Publication : Godefroy Giudicelli
Directeur délégué : Patrick André
Assistante de direction : Virginie Guyard

Rédaction
Rédacteur en chef :Stéphane Viossat
Rédacteur en chef délégué : Godefroy de Maupeou (Odissey)
Chef de rubrique : Elysée Adé

ont collaboré à ce numéro
Password 90, Henri Abdlelouab, Jean-Jacques Ardoino (Next), Claude Attard (FLECHE), Philippe Lafargue, Marc Abramson, Marc Vidal, Bernard Dalstein, Patrick Bonnet.

Fabrication
Directeur de fabrication : Jacques Gouffé
Assistantes de fabrication : Mireille Mugneret et Nadine Debard
Assistante du directeur de fabrication : Isabelle Dubuc

Rédacteurs graphistes
Chef du service PAO : Frédéric Levesque
Infographie, flashage, vidéo et retouche :
Cédric Chabrely, Laurent Filippi, Céline Gontier, Olivier Monbel, Julien Dry, Bruno Levesque.

Publicité
Régie publicitaire : CAP1 - 67, rue Robespierre 93558 Montreuil Cedex France Tél: +33 (1) 48 59 13 14 Fax : +33 (1) 48 59 01 60
Antoine Harmel
assisté de Katia Kamiski

Marketing
Lionel Pillet assisté de Christine de Gandt

Diffusion, ventes
Olivier Le Potvin TE 73
Tél : +33 (1) 49 88 63 75
Marketing direct : Christine de Gandt

Télématique
Jacques Caron (STJC), Laurent Poupet, Xavier Chambon,
Arnaud Dadure, Eric Lebette.

Administration/Comptabilité
Responsable administration : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni et Paulette Sebag.
Chef comptable : Leila Aïthabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard (clients),
Nadia Sahel, Patrick Vendendriesche.

Abonnements
36, rue de Picpus – 75012 Paris
Tél. : 16 (1) 43 42 00 60
France 11 numéros : 289 francs

La loi du 11 Mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. LES DOCUMENTS NE SONT PAS RETOURNES. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. Merci de votre attention, rompez les rangs.

LES DISQUETTES

DISQUETTE MAGAZINE

CATALOGUE ATARI EN FRANCE

Catalogue est une base de données comprenant tout sur le monde Atari en France : revendeurs, produits, prestataires de service... Un texte expliquant son fonctionnement nommé A_LIRE.TXT est compacté avec le prgramme. Chargez le dans un éditeur ou traitement de texte puis lisez pour savoir comment utiliser la base.

Celle-ci n'est pas complète. Tous les mois, vous aurez une mise à jour. Si vous avez un (des) produit(s) ou que vous exercez une profession susceptible d'interesser les possesseurs de machines ATARI, n'hésitez pas nous envoyer la description, nous l'ajouterons à notre base. Nous remercions ETILDE qui nous a donné AZTHEQUE v.1, base de données du REDACTEUR 3.15 renommée CATALOG.PRG pour l'occasion. AZTHEQUE 2 est, lui, disponible au prix de 80,00 F chez ETILDE dont les coordonnées figurent sur le catalogue.

CATALOG.PRG fonctionne sur toutes le machines en ST Medium et ST Haute.

PINBALL OBSESSION démo

Une versionde démo d'un superbe flipper suédois (puisqu'on vous dit que ce sont les inventeurs du design !). Seul le premier tableau est accessible et pour quitter le jeu, il faudra éteindre votre ordinateur et le rallumer.

La version définitive devrait être éditée par FRONTIER SOFTWARE et comprendra une version spéciale Falcon.

A vrai dire, lorsqu'on j'ai vu cette démo ses qualités : graphiques, sonores, j'ai cru que c'était l la version FALCON. Je n'ose imaginer ce que sera cette dernière.

Très bientôt un test de la version commerciale en cahier loisirs.

Fonctionne sur STe, TT, FALCON mais pas sur STf.

WALTZ

Un excellent casse-briques recommandé expressément par notre doctor es dompub, je cite J.J Ardoino. Il tourne dans une fenêtre mais pour une fois avec une graphisme fouillé, un traitement du son DMA assez délirant et des petitesoptions inhabituelles à ce typede jeu.

Fonctionne sur toute machine

TT ARTIST

Cette fois, ce sont les Italiens qui nous proposent un extincteur d'écran. Histoire de vous mettre un peu l'eau à la bouche avant le salon de Turin et de faire l'actualité avecle point sur les extincteurs d'écran avec Marc ABRAMSON dans le cahier UTILITAIRES.

Mettre le programme du dossier AUTO en AUTO, celui se terminant par ACC à la racine du disque C avec l'image GIF et vous verrez apparaître une belle image fractale lorsque vous realancerez votre TT.

Ne fonctionne que sur TT comme son nom l'indique.

DISQUETTE ABONNÉS

OCR1.3
La nouvelle version de ce "reconnaisseur" d'écriture qui a fait vendretant de scanners lors de sa dernière diffusion sur disquette.

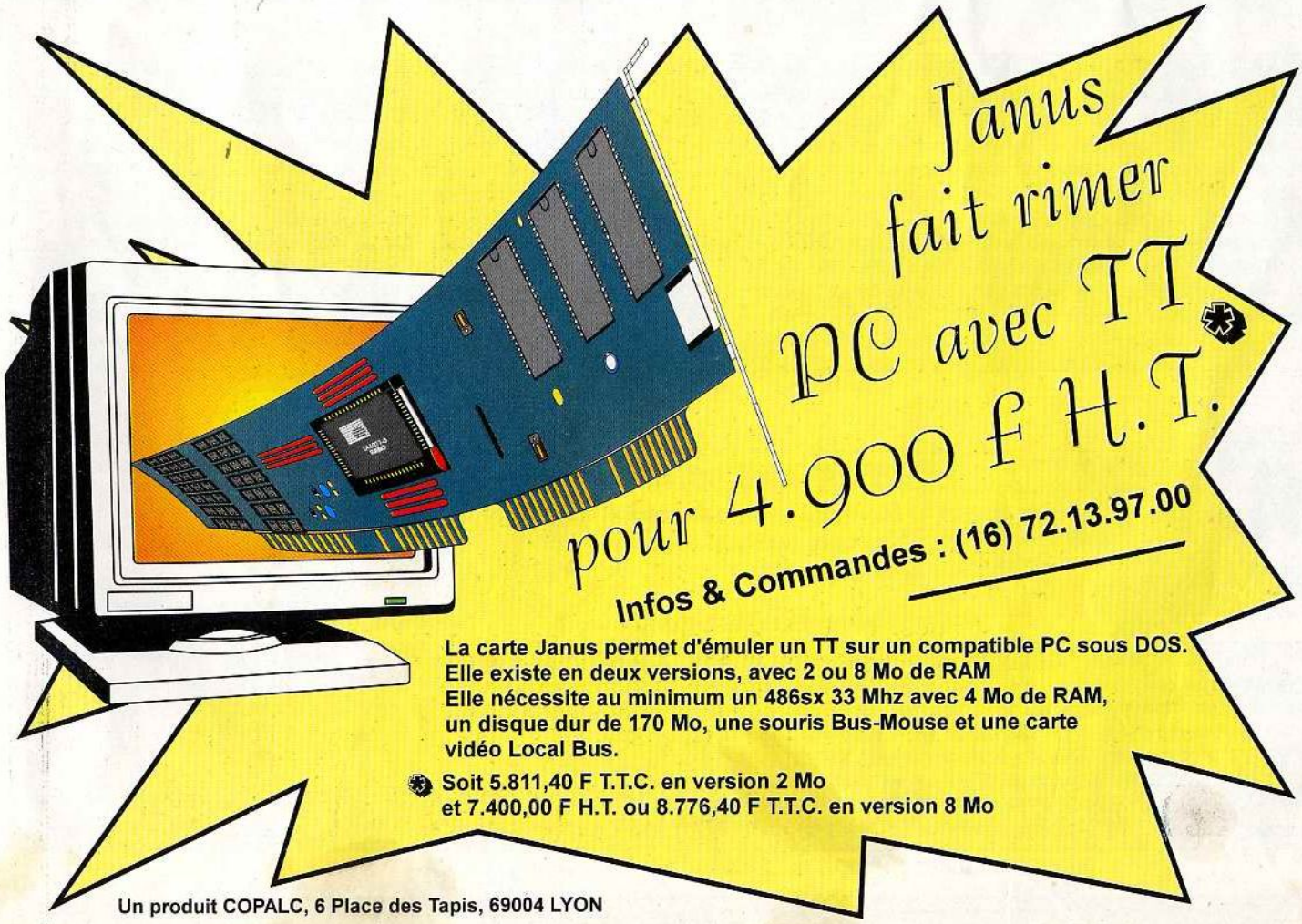
MINE1.2
Un genre de démineur créé par Pestouille le dessinateur de FAUCONtact donc exclusivement FALCON.

THE GUITAR REFERENCE version démo
Démo d'un programme d'initiation aux accords de guitare. Génial.

GREPIT
Il s'agit d'un très bel utilitaire vous permettant de retrouver n'importe quel mot ou expression selon vos critères dans un ensemble de fichiers.

MOVIE 100
Accessoire vous permettant de jouerdes fichiers FLI.

Et bien d'autres choses vous attendent sur cette disquette abonnés.



LES FRANCAIS MEDUSES

Le MEDUSA est enfin distribué en FRANCE. Son importateur officiel est la société TECHNO SERVICE. A noter pour les afficionados, que la version 68060 est terminée et devrait être commercialisée à l'heure où vous lirez ces lignes. La mise à niveau 040 vers 060 coûtera dans les 4 000,00 F (français bien entendu).

D'après les comparatifs effectuées entre un TT et le MEDUSA T60, le dernier serait 25 fois plus rapide que le premier, donc au moins, 50 fois plus que le FALCON (hors DSP bien sur).

LES CLEFS DU SUCCES

Thierry RODOLPHO, notre bienfaiteur national sans qui nos imprimantes seraient orphelines, à conçu les drivers de la toute dernière création d'ESPON. EPSON, ravi, à décidé de livrer avec son imprimante ce kit d'installation sur ATARI et ce dans le monde entier. Histoire de pouvoir tester le tout chez eux, EPSON à demandé à ATARI de lui préter un FALCON. Réponse de Jean RICHEN, responsable communication d'ATARI EUROPE: «ils n'ont qu'à en acheter un !»

Il n'y a pas à dire. La politique de communication d'ATARI est vraiment au top!

PROMETHEE

Si vous êtes medecin, sachez pour un prix moyen de 6 990,00 F, vous pouvez offrir à votre cabinet médical un superbe logiciel nommé PROMETHEE. Il vous fait tout et même plus que la plupart de ses conccurents sur d'autres standarts: gestion du cabinet médical, dossier des patients, prescriptions, comptabilité, le tout en multi bases, multi praticiens et multi postes grâce à la gestion en réseau. Il tourne sur toute la gamme ATARI à condition d'avoir 1 méga minimum de mémoire, mais c'est sur FALCON qu'il excelle exploitant à fond la puisssance graphique et logicielle des TOS 4.0 et plus.

REALITÉE VIRTUELLE POUR TOUS

IBM teste actuellement une solution de réalité virtuelle (RV) bon marché avec deux partenaires français, la RATP et la société d'ingénierie Technip. Le but est de réaliser et tester des maquettes virtuelles d'installations très coûteuses (station de métro et usines).

Cette solution de RV tourne sur RS/6000 (station Unix) et PC. Sur PC, elle fait appel à un casque stéréoscopique de 700 x 300 pixels, chaque afficheur étant relié à une carte vidéo de type SVGA. Sur RS/6000, IBM a développé son propre casque d'affichage et utilise des capteurs de position Polhemus. L'entrée du Grand Bleu sur ce marché devrait marquer le début de la démocratisation de la RV.

RUMEUR:

L'EAGLE, clone ATARI à un prix alléchant serait disponible en Allemagne. Toutefois si cela se vérifie, il ne peut s'agir que de la version 68030 à 50 Mhz. Réponse le mois prochain au retour du PROTOS où GE SOFT, le concepteur, sera présent.

EMULATION

Votre voisin, possesseur de PC, bave régulièrement devant la puissance de certains de vos logiciels ? Grâce à JANUS, carte d'émulation ST sur PC conçue par les auteurs de PLATOON et distribuée en FRANCE par REDWOOD, il pourra enfin s'adonner aux joies de l'ATARI sur sa machine habituelle.

C'est sur, il n'aura pas de DSP et donc continuera à saliver devant CUBASE AUDIO FALCON ou STUDIO PHOTO PRO, mais après tout, vu le prix du FALCON, il n'a qu'a s'en acheter un...

TELECOPIES ET SATELLITES

Recevoir des télécopies par modem devient une manipulation très très courante. Mais les recevoir par satellite c'est déjà plus rare. C'est pourtant ce qu'Ulrich BANGERT propose à tout atariste qui en éprouve le désir. Ça s'appelle M FAX et en plus vous pouvez recevoir des images satellites comme celles que l'on pouvait admirer à l'ATARI POWER SHOW de FREIBURG quelle que soit votre résolution.

Avec ATARI, tout ce qui communique, communique et cela se vérifie une fois de plus.

TOKI LINE TEST

continue son bonhomme de chemin avec une version en 256 couleurs entièrement sous GEM et permettant bientôt d'importer des images autres que filmée aux banc-titre.

LA VOIX DU FALCON

Vous ne le saviez pas ? Les convertisseurs son du FALCON sont les mêmes que ceux de l'échantillonneur AKAI S 1000.

Oui ! oui ! cela même qui ont suscité tant d'admiration chez les ingénieurs du son ces dernières années. Quand on pense que les possesseurs de MACINTOSH n'y même ont pas droit en série, (ainsi que le MIDI d'ailleurs), on comprend pourquoi notre oiseau vaut de l'or pour les musiciens.

SUPER-MODEM PAR SATELLITE

Hughes Network Systems a annoncé son intention d'offrir un service de transfert de données par satellite accessible aux possesseurs d'un modem satellite spécial. Le système, nommé DirecPC, consiste en une antenne parabolique de 60 cm relié par câble coaxial à une carte s'enfichant dans un micro-ordinateur. L'antenne communique avec un réseau de satellites et assure un débit de 12 mégabits par seconde.

IBM s'annonce très intéressé, et pense utiliser bientôt le système pour diffuser ses logiciels et leurs mises à jours à ses agences et aux sites de ses gros clients. En outre, des kiosques seront installés dans certaines galeries marchandes afin de présenter aux consommateurs des démonstrations de logiciels. Les clients pourront demander le téléchargement du logiciel et sa copie sur disquettes ou CD-ROM en quelques minutes, moyennant paiement par carte de crédit. Le distributeur automatique de logiciels viendra ainsi concurrencer les boutiques. Le système DirecPC vaut 1500 dollars (environ 8500 F) et le prix l'abonnement à la liaison satellite est très modeste (15 dollars).

Le FALCON aime les CD ROM. La bibliothèque commence à s'agrandir avec POWER CD (190 F), LOHRUM vol 1 & 2 (220,00 F), GEMINI (190F) bourrés de programmes du domaine public, SPACE AND ASTRONOMIE (220 F) contenant de superbes images spatiales, FRENZY FRACTALE idem mais avec des fractales, OXYD MAGNUM (129 F) et très certainement ISHAR 3 si vous êtes au moins deux cents à le vouloir (mais vous êtes bien plus, n'est-ce pas ?).

Coté fontes grâce à SPEEDDO GDOS 5.0, vous pouvez maintenant acheter plein de CD ROM bourrés de fontes TRUE TYPE BITSTREAM comme celles de STAR TRECK (190,00 F) pour étayer vos documents.

Quant au CD PHOTO et AUDIO, le dernier EXTENDOS vous permet de les lire sans aucun problème.

A quand le CD ROM offert avec ST MAGAZINE ?

NOMAI FAIT DES LECTEURS DE CARTOUCHES

La firme normande Nomaï va commencer à produire des lecteurs de disques amovibles 3,5 pouces dans l'usine IBM d'Havant, en Grande-Bretagne. Jusqu'à présent, Nomaï fabriquait des cartouches amovibles compatibles Syquest de 44 et 88 Mo (ce qui lui a valu une belle bagarre juridique contre Syquest). Les lecteurs de cartouches produits en Angleterre seront, eux, de type MCD (Multimedia Cartridge Drive), et auront une capacité de 540 ou 680 Mo selon leur formatage. Le temps d'accès (moins de 10 ms) et le taux de transfert (8 Mo/s) leur assurent des performances au moins égales à celles de la plupart des disques durs. Les lecteurs bénéficieront d'une interface SCSI-2 (compatible avec les SCSI normales) et, plus tard, d'une interface Enhanced IDE pour PC. IBM s'est réservé le droit d'intégrer ces lecteurs à certaines de ses propres machines.

CA BOOSTE DU COTE DU FALCON

Les cartes accélératrices arrivent par vagues entières. Nous avions prévu d'en faire le dossier du mois, mais certaines cartes viennent tout juste de nous arriver. En attendant le numéro de Janvier, voici un descriptif de la SPEED RESOLUTION CARD de LEXICOR FRANCE disponible à l'heure actuelle:

horloge: de 16 Mhz à 40 Mhz.
Bus: 20 Mhz
Carte graphique intégrée: 1200 x 800: monochrome et 16 couleurs
1008 x 704: 256 couleurs
672 x 512: True color
Prix: 1390,00 F
Compatibilité CUBASE AUDIO, NOTATOR AUDIO.

LES FRANCAIS S'ORGANISENT

Ça et là des signes montrant à quel point le monde ATARI français est en train de s'organiser.

Ce que vous ne pouvez ignorer: les éditeurs, revendeurs et ataristes français se retrouveront enfin les 17, 18 et 19 Décembre prochain lors du salon ATARI organisé par COMPOSCAN FRANCE à Paris.

Ce que vous allez découvrir dans ces pages: une publicité commune regroupant quatorze points de vente ATARI en FRANCE à l'initiative de LEXICOR FRANCE et OXO CONCEPT.

LE PARX MUTUEL

La société PARX vient de terminer une commande pour le CREDIT MUTUEL MAINE ANJOU/ BASSE NORMANDIE et devinez sur quelles machines ? Sur FALCON ! Avouez que vous vous en doutiez un peu tout de même.

Quel était l'objet de cette commande ?

Lors des journées pédagogiques organisées par la banque, la fin de la visite des locaux aboutit à un grand HALL contenant quatre FALCON où défilent des images fixes sur le CREDIT MUTUEL. Si le visiteur appuie sur le bouton FEU de chacun des joysticks reliés aux FALCON, cela déclenche un jeu sur fond de logo raytraçé à l'effigie du commanditaire. Deux jeux différents sont proposés: l'un où il faut transformer des pièces de 1,00 F en pièces de 10,00 F et l'autre dont le but est de reconstituer des mots et qui portera le nom d'ALPHA 3 dans sa version commerciale (sortie fin 94)

CONVERGENCE APPLE-IBM

C'est désormais officiel. Apple vendra des licences de son système d'exploitation Mac OS, ce qui devrait déclencher l'apparition de clones du Macintosh. En outre, une plate-forme unique apparaîtra en 1996, sur laquelle on pourra faire tourner les logiciels PowerPC destinés à l'actuelle plate-forme PReP ainsi que les logiciels Mac. Les émulations logicielles 68000 et 80x86 permettront d'exécuter également les programmes pour les Mac à base de PowerPC et pour les PC à base de processeurs Intel. Cette future plate-forme unique est nommé CHRP (Common Hardware Reference Platform). Les systèmes d'exploitations suivants devraient y tourner : AIX (l'Unix d'IBM), Mac OS d'Apple, NextStep de Next, OS/2 d'IBM, Solaris (l'Unix de Sun), Windows NT de Microsoft. Pour commencer.

Cet accord longtemps attendu a été l'occasion de dire, une fois de plus, d'énormes bêtises. Des journalistes d'hebdos réputés sérieux annonçaient ainsi sans rire que le portage de Mac OS à une nouvelle plate-forme coûterait un milliard de dollars et mobiliserait des centaines d'ingénieurs. C'est Dave Small qui a dû rigoler, lui qui a écrit, tout seul, un émulateur Mac pour ST...

GARY KILDALL EST MORT

Gary Kildall, le créateur de CP/M, s'est éteint à l'âge de 52 ans. La cause de la mort n'a pu être déterminée.

Kildall avait décroché son doctorat d'informatique à l'université de Washington, puis avait écrit en 1973 un système d'exploitation pour micro-ordinateurs, CP/M. Celui-ci était destiné aux machines 8 bits à base de 8080 et de Z80, et fut sans doute le plus populaire de son temps. En 1974, Kildall fonda la firme Digital Research pour commercialiser CP/M. La grosse erreur de Kildall fut de ne pas vendre CP/M pour PC à un prix compétitif : alors que Microsot vendait son DOS 40 dollars, CP/M en valait 250 ! Digital Research écrivit aussi GEM, l'environnement graphique de l'Atari ST.

En 1985, Kildall fonda KnowledgeSet Corp., qui développe des outils de recherche de texte utilisés dans les documentations et encyclopédies sur CD-ROM. Digital Research fut cédée à Novell en 1991.

VISION DSP

il est terminé et offre profite à fond du DSP. Les filtres et chargements sont extrèmement rapides selon le distributeur et dépasseraient en vitesse ceux de STUDIO PHOTO DSP. Ceci dit VISION n'est en rien un conccurent de ce dernier vu qu'il est déctine avant tout au grand public. 350,00 F T.T.C par l'auteur de FRACTAL à savoir Jean LUSETTI. Test dans le prochain numéro.

Concept Informatique
4 rue Henri Lahuppe 06 220 Golfe Juan
Tel: 93.63.15.55 Fax: 93.63.71.04

Service INTERNET !
Demandez-nous les dernières nouveautés DP récoltées dans le monde entier.
25 Frs par disquette 1.44 Mo.

ATARI JAGUAR

HighSpeed 40 Mhz
BOOSTEZ le 68030+68882+Vidéo à 40Mhz !
Le BUS passe de 16 à 20Mhz !
Augmentez vos résolutions graphiques jusqu'a 640*480 True Color en VGA, 1024*768 etc...
Livrée avec 3 logiciels dont BlowUp030 soft.
1290 FTTC

HighSpeed 32 Mhz
Un minimum pour votre Falcon 890 FTTC

MAIN TOWER spécial Falcon/ST
Tower très bien fini livré avec carte interface clavier PC et carte interface clavier TT/MegaSTE. Façade avec emplacements pour 5 périphériques. Keylock. Alim 200 Watts. Boutons Turbo pour HighSpeed et Reset. 1790 FTTC

I.C.I DESKTOP SlimLine pour Falcon/ST
Desktop spécial avec bouton Turbo pour HighSpeed en facade. Keylock. Carte interface clavier PC fournie. Se place sous votre moniteur. Emplacement disque dur interne pour 3.5". 1490 FTTC

Carte Interface Clavier PC à microprocesseur
Emule parfaitement. Fonctionne sans logiciel additionnel. 390 FTTC

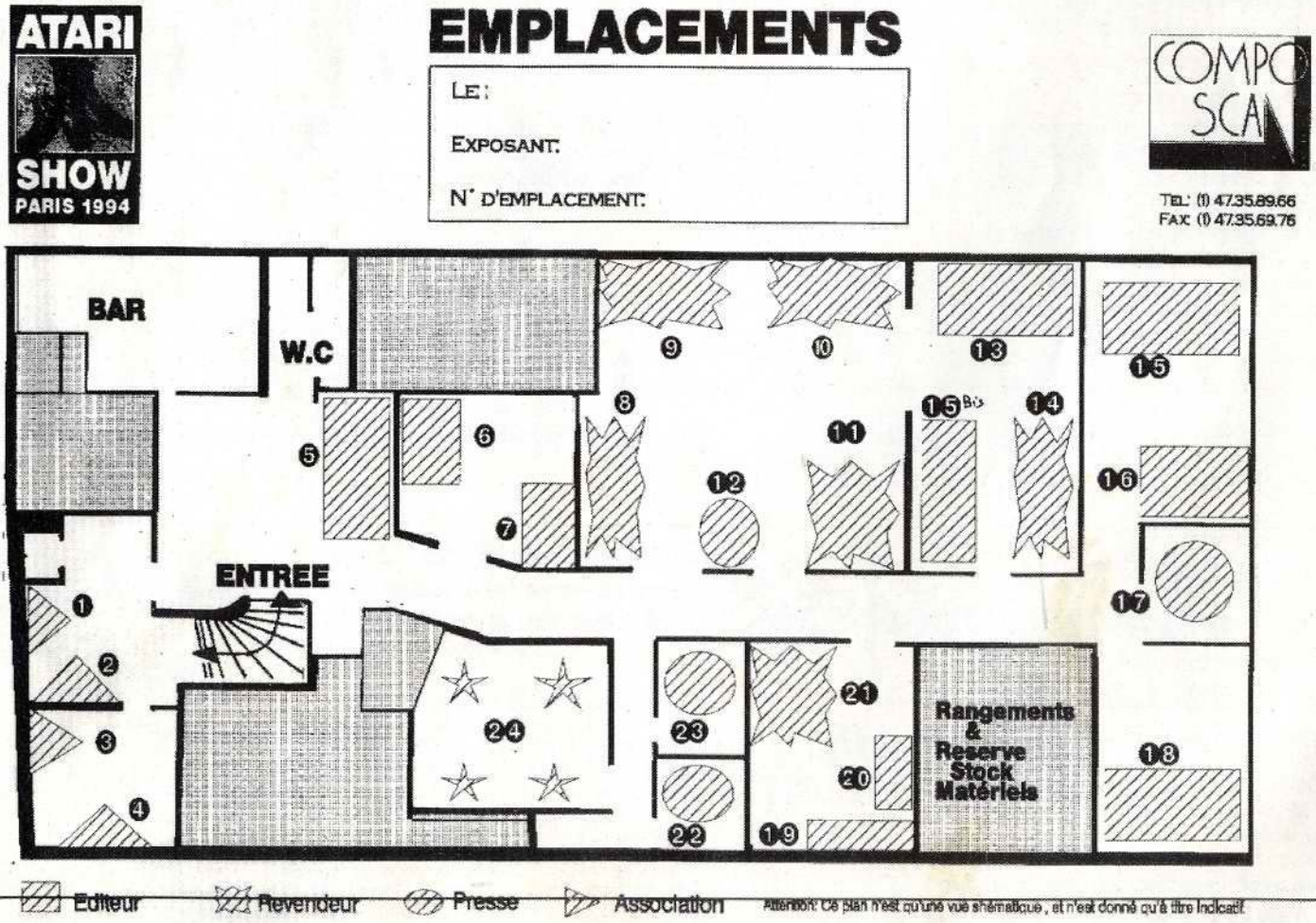
Disques Durs
540 Mo SCSI II 2550 FTTC
340 Mo IDE 1695 FTTC
Boitier externe métal alim ventilée 980 FTTC

L'ATARI SHOW : ENFIN !

Dernière minute:

nous recevons à l'instant de COMPO cette télécopie du plan du salon.
Voici la liste des exposant (sujette à modification lorsque vous lirez ces lignes).

1 RSC / ST & CO
2 FAUCONTACT
3 CONTACT ST
4 FRONTIER SOFTWARE
5 COMPOSCAN FRANCE
6 BRAINSTORM
7 ETILDE
8 CLAVIUS
9 TURTLE BAY
10 TECHNO-SERVICE
11 FREELOG Magazine
12 ACCORD
14 PARX
15 SST DISTRIBUTION
16 OXO / CONCEPT
17 C.G.S.A.
18 KEYBOARDS
19 MMS
20 ALIAS / INFORMATIQUE ET NATURE
21 CONCEPT INFORMATIQUE
22 APAK
23 ST MAG
24 START MICRO
25 ESPACE JEU: JAGUAR & FALCON



L'EVENEMENT

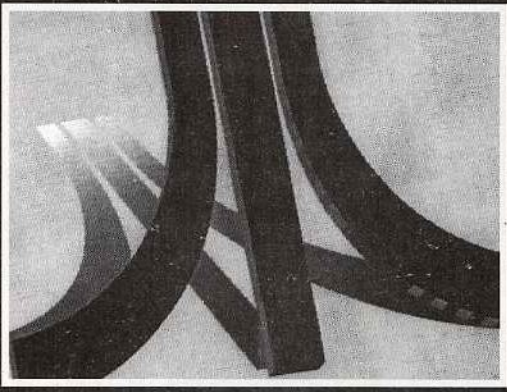
Falcon, Jaguar, STE, TT, Lynx ...

Tous les produits pour Atari, toutes les nouveautés, toutes les promotions, tout, tout, tout Atari ...

19, Rue Germain Pilon
75018 PARIS
Horaires: 10H – 19H non-stop
(sauf le Lundi jusqu'à 16H)

17, 18, 19 DECEMBRE

ATARI



SHOW PARIS 1994

Entrée: 50Frs - Tarif réduit: 25Frs (associations, invitations) - Composcan (1-47.35.89.66)

Renseignements sur le 3615 ATARI

Accord, Alias, Apak, Ecole Atla, Brainstorm, Clavius, Composcan France, Concept Informatique, Contact'ST, CGSA, Etilde, Fau Contact, Freelog Magazine, Frontier Software, GK Service, Informatique et Nature, Keyboards, Lexicor France, MMS, Oxo Concept, Parx, RSC, SST, SpeedWare, STMag, Start Micro, STupéfiant, Techno Service, Turtle Bay, ...

maquette : TurtleBay – flashage : Graphic Thèret

LES MACHINES SECRETES D'ATARI

Le grand atout d'ATARI est d'avoir toujours laissé le temps à ses machines d'exister pleinement. A l'inverse d'un COMMODORE ou d'un APPLE sortant modèles sur modèles ne leur laissant pas le temps de voir développer des applications les exploitant réellement, ATARI a toujours prôné une durée de vie conséquente pour ses créations. La preuve en est encore là avec le FALCON qui petit à petit se constitue une logithèque spécialisée à faire pâlir les possesseurs de MAC AV.

Les modèles depuis l'apparition du STF ne sont guère nombreux. Le STF précité, le MEGA ST, le STE, le STACY, le TT, le MEGA STE et puis le dernier en date le FALCON pour ne parler que des ordinateurs.

Or ce que vous ignorez, c'est que pendant que vous utilisez ces machines, ATARI CORP travaille d'arrache pieds à d'autres ordinateurs censés assurer la relève. Le chemin est parfois très long avant qu'un prototype devienne une machine apte à la vente. Certains projets sont mêmes carrément abandonnés pour des raisons diverses que nous tenterons d'expliquer tout au long de cet article. Quant à ceux qui voient le jour, ils sont rarement conformes au premier jet.

Mais passons maintenant à la genèse de vos machines.

PERIPHERIQUES

SLM 406

Vous connaissez les SLM 804 et 605, les deux imprimantes lasers d'ATARI, ce que vous ne savez pas c'est qu'il a faillit y avoir une SLM 406 dont l'avantage était un coût de 5 000,00 F ce qui à l'époque était vraiment bon marché dans la lignée directe de ses aînées qui, rappelons le, ont été les premières imprimantes laser bon marché.

CDAR 504
CD SCSI

Le CD ROM tout le monde en parle. ATARI, avant que le monde de la micro n'utilise ce terme à tout bout de champ pour se gargariser les neurones, avait conçu deux lecteurs de CD ROM. Le CDAR 504 pour toutes les machines et CD SCSI spécialement pour le TT. Ces lecteurs ont dû voir le jour puisque je connais une personne qui en possède un et qui n'est pas un prototype. Ceci dit la fabrication à dut être extrêmement réduite car c'est un objet sans trace officielle de sortie.

LE ST

Parmi l'histoire du ST on peut ressortir cinq prototypes importants:

Le ST/PC

Il s'agit en fait d'une machine hybride partant d'un STE et de l'émulateur PC: AT SPEED de COMPO. De là ont commencé les premiers pas de la collaboration ATARI-COMPO que l'on retrouve récemment avec SPEEDO GDOS 5.0. L'émulateur de COMPOSCAN était directement intégré à la carte mère après retravail par les ingénieurs d'ATARI. Cette machine n'a vu le jour qu'en huit exemplaires dont deux atteignirent l'ALLEMAGNE.

La carte DSP pour ST

Oui vous avez bien lu ! il y a bien eu un projet de carte DSP pour ST. Elle s'intercalait sous le processeur 68000 un peu à la manière des extensions mémoire pour STF. Deux de ces cartes sont arrivées en FRANCE. La fabrication n'a pas continué car le projet s'est transformé en SPARROW dont nous étudierons le cas lorsque nous attaquerons le FALCON. Il est d'ailleurs fort probable que cette carte n'ai été conçue que dans un but de développement DSP en vue de ce SPARROW.

La carte TRANSPUTER pour STE

Cette carte permettait de mettre un processeur TRANSPUTER dans votre STE et de multiplier ainsi par 20 sa puissance. Elle était développée par le laboratoire ATARI de CAMBRIDGE. Non sortie, elle donna suite à un autre projet à base de TRANSPUTER qui lui vit le jour.

Le ST PAD

Vous avez sans doute entendu parler du NEWTON d'APPLE. Cet ordinateur sous forme de télécran sur lequel vous donnez vos instructions à la main préfigurant la reconnaissance vocale. Et bien sachez qu'ATARI l'avait déjà fait sous le nom de ST PAD. Le système final fonctionnait d'ailleurs très bien selon les dires de ceux qui l'ont utilisé. Pourquoi n'est il pas sorti alors ?

Tout simplement parce que, selon la CORP, il n'y avait aucun marché pour ce genre de produit. La petite histoire veut que SHIRA SHIVIAN, concepteur du ST après avoir quitté ATARI ait inventé le MOMENTA sur le même principe. Les TRAMIEL ont été extrêmement impressionnés par le génie de cette machine.

Celle-ci ne pouvait que faire un tabac et pourtant c'est le bide total qu'elle obtint. Dès lors ATARI ne se fit guère d'illusion sur le sort que pouvait réserver le public à leur projet similaire. L'histoire leur donna raison puisque le NEWTON n'a pas non plus obtenu les faveurs du public.

En fait, cette invention montrait toutes les limites de la machine par rapport à l'homme. Il est toujours plus rapide de prendre un papier et un crayon pour noter une idée que de sortir l'ordinateur. Il y a d'ailleurs longtemps qu'on n'utilise plus les logiciels de type «blocs-notes» pour y inscrire ce qui nous passe par la tête.

Le ST BOOK

Successeur du portable STACY, le ST BOOK à été très loin dans sa fabrication puisque cinquante de ces exemplaires ont été disponibles en FRANCE. C'est la société INFORMATIQUE ET NATURE qui les a tous acheté. Il est d'ailleurs encore disponible chez eux à l'heure actuelle. A ce titre, vous en trouverez la description totale ainsi que de ses accessoires (lecteur de disquette entre autres) dans la base de donnée de la disquette.

Quelles étaient les principales caractéristiques du ST BOOK ?

Le ST BOOK était extrêmement fin. A vrai dire le plus fin portable jamais crée à ce jour. Il était tellement peu épais qu'on pouvait presque le tordre.

Son autre atout encore inégalé: il avait jusqu'à dix heures d'autonomie. Lorsque vous dites cela à un possesseur de POWER BOOK ou portable PC, cela semble de la science-fiction pure et pourtant ATARI l'a fait.

Pourquoi pas de sortie réelle alors ?

Toute médaille a ses revers. Le ST BOOK ne pouvait avoir plus d'un méga de mémoire faute de place et son écran n'était pas rétro éclairé pour assurer cette fabuleuse autonomie. De plus il était fabriqué dans les usines TOSHIBA, ce qui lui conférai un prix handicapant par rapport à la concurrence: autour des 10 000,00 F.

Sachez tout de même que si l'aventure vous tente, il est maintenant possible d'avoir un modèle avec 3 ou 4 mégas de mémoire. Toutefois avec 4 mégas, son autonomie n'est plus que de 4 heures, ce qui reste encore un très bon score.

LE TRANSPUTER

Faute de nom, nous l'appellerons ainsi. A la base un projet de MEGA ST utilisant les transputeurs avec la possibilité d'en enficher 20 ensemble. Sachant que le transputeur développait 20 Mips, je vous laisse imaginer la puissance de la machine. De quoi laisser sur place le moindre PENTIUM ou POWER PC.

Cette machine a réellement existé mais n'a été commercialisée qu'à 80 exemplaires tous vendus à KODAK.

Le géant de la photo avait lancé un appel d'offre lorsqu'il projetait de s'attaquer au CD PHOTO. ATARI a remporté ce «concours» et a donc fabriqué ces machines de rêves. KODACK ayant complètement changé sa manière de concevoir le CD PHOTO depuis, il y a malheureusement de fortes chances pour que ces petits bijoux dorment quelque part dans un local.

Vous qui travaillez chez KODAK, si jamais vous tombez un jour sur 80 ordinateurs sous une bâche en plastique n'hésitez pas à nous appeler !!!

LE TT

Le TT n'a eu que peu d'avatars, on dénombre trois expériences signifiantes.

Le TT 16 Mhz

En fait c'est tout simplement l'ancêtre du TT. Il n'y en a eu que très peu de fabriqués à cette cadence. Il est rapidement passé à 32 Mhz. Il y eu par contre beaucoup plus de TT 32 Mhz avec un lecteur double densité avant que n'arrive le TOS 3.06 et son lecteur haute densité.

Le TT UNIX

Fer de lance de la politique informatique professionnelle de Sam TRAMIEL, le TT UNIX n'a jamais vraiment été fabriqué. Une machine de démonstration a été présentée lors d'un salon informatique au CNIT à la DEFENSE (PARIS), mais si je me souviens bien, elle était très lente et tombait en carafe assez souvent. Par la suite Il y en eu douze de vendues à des universités.

Heureusement pour les amateurs d'UNIX, il existe plusieurs kits d'installation UNIX pour ATARI en DP. Le dernier en date, KIT UNIX, est du aux talents de Guillaume LAMONOCA.

Le TT tower

Lors de la présentation du TT 030 aux développeurs français, Sam TRAMIEL montra les plans d'un TT tower à la fin de la conférence. Je n'en sais malheureusement pas plus sur ce sujet.

LE MEGA ST

Rien de particulier si ce n'est une version VGA avec les résolutions du TT.

LE FALCON

Sans nul doute le dossier le plus passionnant. Le chapitre ST abordait

CALAMUS
FLASHAGE
Des Professionnels Vous proposent un Service complet:
-Flashage à façon Calamus toutes versions
-Intégration d'images HD
-Sorties couleurs papier (Mitsubishi thermique)
-Epreuves couleurs Matchprint 3M
-Formation "Calamus Professsionnel"
Tarif complet sur demande
BRUT de SCAN
Numérisation sur scanner rotatif !
Jusqu'à 10 Mo
90,00 FHT
Au-delà: 10,00 le Mo
Formats de sauvegarde: RVB ou CMYK
TIFF - EPS - PSD - SCT - TGA - PCX - GIF -
Supports de sauvegarde:
Syquest 44 / 88 Mo
Disque Optique 600 Mo / 1,2 Go
ATARI
MAC
PC
CYBELE-MAIA Conseil
35, Cours Langlet - BP 2532 – 51081 REIMS Cedex
Téléphone: 26.48.84.72 Fax / Modem: 26.48.17.84

la carte avec DSP qui allait donner naissance au SPARROW. Le voici donc :

Le SPARROW

Ce SPARROW, que l'on prenait pour un nom de code, était réellement le nom de la machine. Le FALCON étant lui celui du modèle à base de 68040. Ultérieurement, il fut décidé que «moineau» (SPARROW) étant un nom un peu péjoratif, les deux machines s'appelleraient FALCON n'étant distinguées que par le numéro de leurs processeurs respectifs: FALCON 030 et FALCON 040.

Son boîtier était noir et ses touches jaunes. Sa couleur était sans doute là pour évoquer le NEXT seul possesseur de DSP à cette époque. Son circuit sonore était en 12 bits et possédait 24 voies. Malheureusement (ou heureusement pour la suite) ce circuit n'a jamais réussi à fonctionner correctement. La qualité sonore était franchement sujette à caution. C'est sans doute pour cela que ce circuit fut totalement abandonné au profit de celui que l'on trouve actuellement dans le FALCON 030.

Le FALCON 040

La première version était prête à sortir trois mois après le 030. Seulement voilà, le FALCON 030 a eu le retard que l'on sait suite à des gros problèmes de sous traitance de fabrication. Ce retard coûta très cher à ATARI et compromit ainsi le lancement du 040. Il était devenu impossible de lancer les deux machines.

Là c'est un gros dommage, car lorsqu'on lit les caractéristiques de l'engin, on se dit que c'est vraiment trop bête surtout lorsqu'on sait que la machine était prête à entrer en fabrication.

68040 à 25 Mhz, clavier PC, bus 64 bits, support pour TOM (un des deux processeurs du JAGUAR), DSP 56001, résolutions 640x480 en seize millions de couleurs et 1280x960 en 256 couleurs, boîtier mini-tour, 3 slots d'accès direct au processeur et tous les ports du FALCON 030 en 1992 pour 8 000,00 F seulement !

A l'heure actuelle ce serait encore un produit extrêmement compétitif !

Il y avait également en projet une déclinaison professionnelle du FALCON 040 (bien que la première mérite déjà grandement cette appellation). Celui ci aurait possédé 5 port VME, un chip UNIX et une cadence supérieure. On parlait également de deux DSP, un 56001 pour assurer la compatibilité avec le 030 et un autre beaucoup plus puissant. Toutesfois, il semble que cette machine ne soit restée qu'à l'état de projet.

Le FALCON XE

Concurrent direct de l'AMIGA 1200 de COMMODORE, le FALCON XE se présentait sous la forme d'un petit clavier sans pavé numérique comme sur l'AMIGA 600. Son esthétique était très orientée console et il ne possédait ni IDE, ni MIDI ni LAN, ni port DSP (mais un DSP tout de même) et il ne semble pas que sa mémoire fut extensible. Son gros atout était un prix très bas: 3 000,00 F.

Le MICROBOX

Nous attaquons là également un projet qui à faillit voir le jour.

Le MICROBOX était une boite noire de la taille d'une chaîne MIDI et dessinée par les auteurs des PERFORMA d'APPLE. Sur la face avant s'empilaient un lecteur de CD ROM, un lecteur de disquette et le disque dur. On y trouvait également les prises clavier et joystick ainsi que les entrées et sorties son sous la forme de mini jack. Par contre au dos il y avait également des prises RCA entrées et sorties pour connecter sur sa chaîne.

Le 68030 était cadencé à 16 Mhz mais les bus étaient réellement en 32 bits. On retrouvait les 3 bus d'accès direct (un maître et deux esclaves) au 68030 du FALCON 040 ainsi que le clavier de type PC pour des raisons économiques évidentes. La carte graphique était tout simplement celle du JAGUAR.

Vous pouviez rajouter des cartes optionnelles avec le port cartouche, le LAN, les prises MIDI ainsi que les ports série, parallèles et DSP.

Le plus étonnant de cet appareil c'est qu'il ne possédait pas de vis. Son capot pivotait en pressant deux boutons.

Son aspect était tellement discret qu'à chaque conférence Jack TRAMIEL le posait sur son bureau sans que personne ne le remarqua. Lorsque ses auditeurs apprenaient par la suite qu'ils avaient été à deux doigts du MICROBOX, il n'en revenait pas tant sa présence était discrète.

Cette fois c'est le retard du JAGUAR qui l'empêcha d'être commercialisé alors que sa fabrication est déjà planifiée.

Ceci dit on voit déjà là ce que sera l'orientation informatique d'ATARI selon la vision de Jack TRAMIEL. A ce moment il lui est évident que l'avenir informatique d'ATARI passe par un concept totalement nouveau. Pour lutter contre le monde PC issu des processeurs INTEL, il faut inventer un nouveau concept d'ordinateur.

LE FUTUR

Nous ne savons évidement rien d'officiel, ceci dit il y a beaucoup de rumeurs qui circulent, dont certaines provenant de milieux bien informés.

En juillet dernier le PAINTER semblait approcher ce nouveau concept évoqué plus haut si cher à Jack TRAMIEL. Selon les bruits qui courent, cet ordinateur coûterait un prix très bas mais en contrepartie ne fonctionnerait essentiellement qu'à base de CD ROM à la manière d'une console. Pourquoi ? Tout simplement parsque ce qui rapporte de l'argent ce n'est plus l'ordinateur mais les programmes.

En ne livrant ces programmes que sur CD ROM, ATARI prend un pourcentage qui assure son bénéfice. Le PAINTER peut donc être vendu à un prix plancher. L'autre avantage est l'élimination pure et simple du piratage, véritable plaie de l'informatique, ce qui ne peut avoir pour effet que de séduire les devellopeurs.

Comment serait alors résolu le principe des backups et transferts de données indispensables à tout utilisateur d'ordinateur, mystère?.

Son système d'exploitation serait évidement une nouvelle version du TOS et son architecture très proche du JAGUAR. Le portage des programmes actuels serait très simple à réaliser pour les programmeurs et à fortiori les jeux JAGUAR.

Un autre bruit voudrait qu'IBM ait fourni à ATARI les plans d'une machine à base de POWER PC. Un autre encore, qui vient de nous arriver d'un correspondant allemand sérieux, voudrait que la nouvelle machine s'intitule le MILAN et soit assemblée par IBM. Un quatrième que la nouvelle plate forme IBM-APPLE intègre l'ATARI. Un cinquième qu'une machine à vocation professionnelle conçue par les allemands soit assemblée par la CORP et porte même le logo ATARI. Dans ce dernier cas, il s'agit peut être du MILAN cité plus haut., Certaines personnes pensent même que ce MILAN est la machine très dicrètement montrée sur le stand de CAMERON à FREIUBURG sous lke nom de FALCON 040

De toute façon vous avez pu vous rendre compte en lisant ces lignes qu'avant qu'une machine sorte il y a souvent des tas de prototypes qui ne voient jamais le jour. Les rumeurs ne naissent pas comme cela. Vous aurez sans doute reconnu parmi les projets cités plus haut, beaucoup d'analogies avec les bruits qui ont couru durant toutes ces années. Vous aurez aussi remarqué que très peu d'entre eux ont abouti à des machines commercialisées. Il faut donc les prendre pour ce qu'ils sont: un révélateur des recherches d'ATARI CORP ainsi que de l'aspiration des utilisateurs. Il y a forcément du vrai dedans, mais il y aussi du vrai dans le fait que ces projets ne sortiront peut-être jamais où du moins sous cette forme.

Ce qui est sûr par contre c'est que le FALCON 030 est actuellement en plein épanouissement. Il suffit de regarder le nombre de programmes l'exploitant à fond et qui continuent d'arriver, pour se rendre compte combien une grande durée de vie représente de l'or pour un ordinateur. Acheter un FALCON 030 maintenant, c'est acheter une machine en pleine possession de ses moyens ce qui devient très rare dans la micro informatique. Si ATARI sortait demain son PAINTER, MILAN ou autre projet il faudrait là aussi du temps avant que l'on puisse profiter vraiment de leurs qualités.

Le FALCON 030 est une très belle machine sur laquelle nous continuons de nous émerveiller chaque jour. Car le marché nous livre constamment des applications qui repoussent encore ses possibilités. CUBASE FALCON AUDIO 16 et APEX MEDIA en sont les meilleurs exemples pour ne parler que de cette rentrée.

ATARI CORP sortira un jour un nouveau micro, c'est sûr. Ils y travaillent mais lequel et quand ? Bien malin qui peut le dire et sans doute pas Jack TRAMIEL lui-même. Par contre, ce dont nous ne doutons pas, c'est que ce sera quelque chose d'étonnant voire révolutionnaire et qu'à ce moment-là nos FALCON auront bien servi, et puis pour les impatients il y a les clones...

TECHNO Service

MAGASIN : 44, rue du Vertbois - 75003 PARIS M° TEMPLE/REPUBLIQUE
Tél. (1) 48 04 99 75
du Mardi au Samedi de 10h à 18h30

V.P.C.: B.P. 85 - 91700 Ste Geneviève des Bois
Tél. (1) 69 46 00 67 - Fax : (1) 69 25 06 18
du Lundi au Vendredi de 10 h à 18h30

FALCON

Falcon 1 Mo open	3490
Falcon 4 Mo + Disque dur 210 Mo	6290

FALCON +

Falcon 4 Mo open 32Mhz	5590
Falcon 4 Mo open 40Mhz	6490
Option Copro. Mathématique	400
Moniteur monochrome ST	**990**
Moniteur Couleur SVGA	**1690**

MEDUSA T40

"Peut être la meilleure Machine du Monde" Dr Typo

68040 à 64 Mhz (copro intégré, 8 Ko de mémoire cache)
8 à 128 Mo de Ram
Lecteur de disquette 1.44 Mo
Carte Graphique 16 millions de couleurs, 1 Mo de Ram
Interface IDE/DMA, 1 Port parallèle, 2 Ports série
NVDI ET4000, SCSI Tools
Tos 3.06 et Clavier Français

EN DÉMONSTRATION PERMANENTE

OPTIONS :
68060 à 64 Mhz
Carte Bus VME/MegaST/Cartouche
Carte SCSI 1, SCSI 2, SCSI 3
Carte Graphique 16 millions de couleurs, 2 Mo de Ram
Interface PCI

JAGUAR™

1890 Frs
Version américaine
avec 1 Manette et 1 Jeu

JEUX JAGUAR

Bruce Lee Story	540	Iron Soldier	590
Rayman	590	Checkered Flag	540
Wolfenstein 3D	420	Alien VS Predator	520
Kasumi Ninja	540	Doom	590
Club Drive	540	Brutal Sport Football	490

Toutes les GOODIES JAGUAR :
Casquette, TShirt, Polo, Pin's, Porte-Clé, Montre, Pull, Tasse à café, Lunettes, Sac de sport, Blouson, Banane...

DISQUE DUR EXTERNE COMPLET POUR ATARI STF/STE

52 Mo	2190
170 Mo	2590
270 Mo	2990
Lecteur CD-ROM	NC

DISQUE DUR EXTERNE COMPLET POUR ATARI TT/FALCON

170 Mo	2190
270Mo	2590
540 Mo	3290
Lecteur CD-ROM	NC

Tous nos disques durs sont livrés formatés et prêts à l'emploi. Nos lecteurs de CDROM sont livrés avec ExtenDOS Pro.

LYNX + 1 JEU : 490 F - GRAND CHOIX DE JEUX A PARTIR DE 129 F

MUSIQUE

Musicom 2	590
Trackom	590
Crazy Music Machine	349
Crazy to Disk	390
Cubase Lite	790
Cubase Score	4290
Cubase Audio 16	5890
ST Replay 16	990

DESSIN

D2M 1.5	640
Papillon	599
DA's Picture	1190
Raystart 2	990
Raystart 3	1490
Studio Photo Pro	1190
Studio Photo DSP	790
Photo Show Pro	420
Rainbow	299
Billy Render	350

VIDEO

Video ED 8	1990
Booster Vidéo 30	250
Genlock Falcon	1790
Carte Chili	3490

BUREAUTIQUE

Tosfax Pro	790
Script 3.5	990
Script 1 Mo	249
Papyrus Gold	1290
Atari Works	990
SpeedoGDOS 5	445
Update SpeedoGDOS	290

UTILITAIRE

NVDI 3	**549**
Semprini	249
Data Lite 2	490
Outside	349

Le plein de CD

ExtenDOS Pro	250
Update	70
Gemini	190
Lohrum Vol. 1, 2, 3	290
Power CD Vol. 1, 2	190
Space and Astronomy	190
Gif Galore	190
CD Internet	190
CD POV	190

PROGRAMMATION

Interface 2.3	390
Devpack 3	890
Devpack DSP	890
Hisoft Basic	890
Pure C	1690
Lattice C	1690
Assemble + Adebug	890
Compendium	390

JEUX

Ishar 3	310
Robinson Requiem	310
Epi-lepsie	290
Multibriques	290
Let's play Shangaï	200

HARD

Speed Resolution 40Mhz	1390
High Speed 32 Mhz	590
Lecteur interne	390
Lecteur externe	590
Kit Copro MegaSTE	550
Copro Falcon 33 Mhz	450
Souris	120

ALPHA PACK 990

Crazy Music Machine + Papillon + Scrip Now + Semprini + H.D.U.

PAYEZ EN 3 FOIS SANS FRAIS (aprés acceptation du dossier par CETELEM)
Tous les prix sont TTC et susceptibles d'être modifiés sans préavis.

BUREAUTIQUE

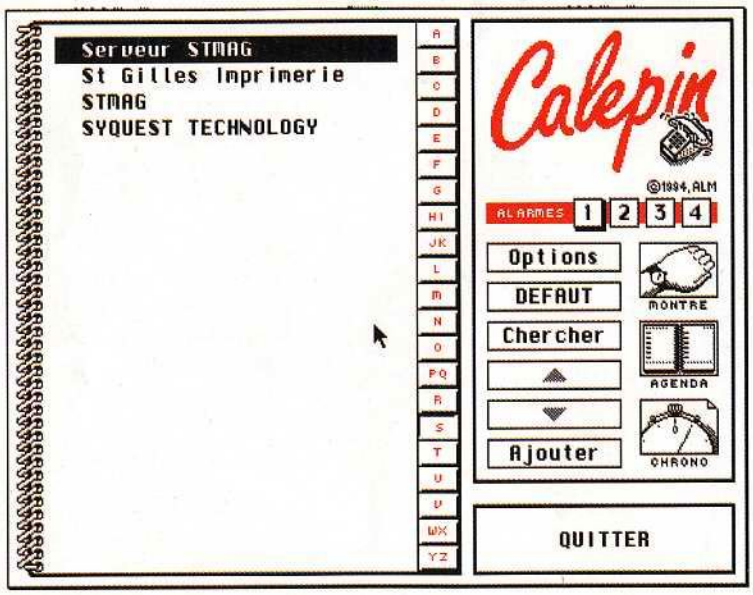
dirigé par Jean Jacques ARDOINO

ECHOS

les logiciels de comptabilités de LOGISOFT ont subi une remise à jour incluant un fenêtrage en relief pour FALCON

CALEPIN

Réalisé par Philippe Galmel et produit par ALM, ce petit outil, utilisable comme application ou comme accessoire, trouvera aisément sa place parmi vos utilitaires immédiatement accessibles. Articulé autour de deux fonctions principales, un répertoire d'adresses et un agenda, il offre également plusieurs fonctions annexes : un chronomètre, une fonction d'appel téléphonique et quatre alarmes.



LE REPERTOIRE

Le répertoire se présente comme un répertoire téléphonique classique, avec 26 onglets de A à Z. En cliquant sur un onglet, puis un nom, on ouvre sa fiche ou, en cliquant sur «AJOUTER», on ouvre une fiche vierge.On pourra alors entrer ou modifier nom, nom de société, numéro de téléphone, de fax, adresse, commentaires. En haut de chaque fiche se trouvent deux icônes représentant un classeur et un téléphone. En cliquant sur l'icône de téléphone on va composer, via le port série sélectionné dans le panneau de contrôle, le numéro de téléphone de la fiche. L'intérêt de cette manoeuvre (accessible également depuis la page principale de Calepin) dépend de la façon dont vous avez organisé votre ligne téléphonique.La deuxième icône ouvre une fonction très intéressante du répertoire de Calepin : l'accès à une liste (qui peut être partagée avec d'autres fiches). Ces listes pourront réunir des noms, numéros de téléphone, de fax (de postes particuliers d'une société par exemple) et quelques autres informations. Chaque ligne de la liste comporte un bouton permettant l'appel automatique.La fonction chronomètre permet de mesurer le temps et le coût des communications.
Un bouton recherche, sur la page principale, permet de chercher un nom avec trois critères (premier ET second OU troisième). Simple, mais bien conçu !

L'AGENDA

L'agenda me rappelle tout ce que j'aimais dans l'agenda d'Hypercard sur Mac. Très simple de fonctionnement, et aisé à consulter ou éditer. On change de jour en feuilletant ou en cliquant pour avoir accès aux mois, on entre un événement en cliquant sur e champ en face d'une heure précise ou
sur celui des notes de la journée. S'ouvre alors une boîte avec trois lignes supplémentaires. Largement de quoi écrire (pour un roman, choisissez plutôt un bon traitement de textes). C'est très bien présenté et très pratique à l'utilisation. Il manque pourtant une option : la fonction de recherche, limitée au répertoire, devrait être applicable à l'agenda. Il suffirait de préciser par un bouton où effectuer la recherche.

LES ALARMES

Rien de plus simple : en cliquant sur un des quatre boutons d'alarme, on ouvre une boîte où on indique le jour et l'heure, ainsi que le message à afficher. Dans les options on peut préciser de combien les alarmes doivent être avancées par rapport aux événements. J'aurais bien aimé que ces alarmes puissent être liées à l'agenda, c'est-à-dire qu'on puisse assigner une alarme à un rendez-vous de l'agenda.

CONCLUSION

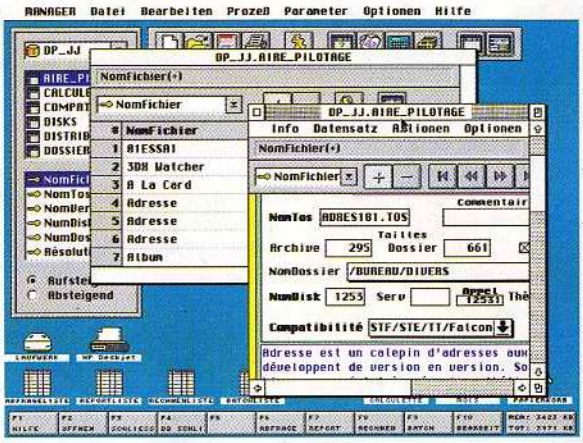
Calepin est un outil très simple d'utilisation et aux fonctions multiples et cela donne envie de l'utiliser. Son répertoire est certes moins puissant que celui de certains programmes comme Adresse, avec de plus nombreux champs, une sélection multifiches, une recherche en temps réel et un mode d'import/export/impression très élaboré mais, avec Calepin, on dispose à la fois d'un répertoire confortable, d'un agenda, de quatre rappels de rendez-vous et d'une option de cryptage des données. Et tout cela géré de façon très intuitive ! Vous n'avez qu'à en juger en jetant un oeil sur la version de démo qui se trouve sur le serveur (CALP121D.TOS).

J.Jacques Ardoino

PHOENIX 3.5

Après Phoenix 2.0, abordé dans STMAG n° 80, puis Phoenix 3.0, dont la version de démo est dispo depuis quelques mois sur le serveur, voici Phoenix 3.5, toujours tout en couleurs et dernière étape, sans doute, avant l'arrivée d'un nouveau manager de fiches. Bien que ce programme ne soit pas disponible en version française, il faut bien, si nous voulons être près de l'actualité, en dire quelques mots pour ne pas laisser penser qu'une des meilleures bases de données sur Atari est tombée aux oubliettes.

La version 3.5 de Phoenix, comme les précédentes, s'articule autour de deux applications : le Designer ou sera créée la structure d'une base (arborescence, liens entre champs et tableaux, masques de présentation et saisie, droits d'accès, etc.) et le Manager où seront traitées, calculées, importées, exportées, imprimées les données.La version 3.0 apportait, outre de nouvelles fonctions de calcul, de rapport et de batch (commandes permettant de combiner un rapport, ou une exportation, avec une recherche sur critères, par exemple), une interface somptueuse en 3D pour le VGA à partir de 16 couleurs (même sur TT).La version 3.5 est encore plus belle, apporte encore des nouvelles fonctions de calcul et un nouveau sélecteur de fichiers (style Windows). On peut importer des GEM et des IMG (couleur ou monochrome), des sons, mettre les fiches en relation avec des fichiers externes et Phoenix utilise les polices GDOS, Bitstream et True Type avec NVDI 3 ou SpeedoGdos 5.0 (je n'avais pas de Postscript Type 1 pour tester). Ces polices ne sont malheureusement utilisables qu'à l'écran car Phoenix n'utilise pas l'impression graphique. Cela semble être le lot des bases de données...



Mais là où Phoenix se distingue d'autres bases de données, c'est qu'il permet quasiment de tout faire. Du fait de son organisation, on parviendra sans trop de difficulté à réaliser les opérations les plus simples, puis les plus complexes.On peut ouvrir et sauver des feuilles de calcul qui peuvent être exécutés manuellement ou assignés au traitement des fiches. C'est beaucoup plus opérationnel que les champs calculés des autres programmes avec leur limite de 256 caractères.

Phoenix est un outil très professionnel, d'abord destiné à ceux qui maitrisent les bases de données, car son apprentissage est rendu un peu plus difficile du fait qu'il est en version allemande. Il n'est pas certain que nous puissions un jour disposer d'une version française, mais je pense qu'Application Systems devrait au moins songer à une version anglaise qui rendrait Phoenix plus international, d'autant plus qu'il existe une version sous Windows et qu'apparemment une version UNIX est en projet.

Certaines fonctions devraient certes être optimisées (la création de rapports) ou étendues (l'impression en plusieurs colonnes pour les étiquettes) mais nous avons déjà là un grand, grand programme !

J.Jacques Ardoino

ATARI **APAK** ATARI

CENTRE DE SERVICE ET DE CONSEIL (fabricant)

LE SPECIALISTE DU MATERIEL ATARI

JAGUAR 2190 F

ALIEN VS PREDATOR	590	WOLFENSTEIN 3D	500
RAIDEN	450	KASUMI NINJA	590
CRESCENT GALAXY	450	CLUB DIVE	500
TEMPEST 2000	500	DOOM	590
DINO DUDES	450	CHECKERED FLAG	590

LYNX II seule 490 F. LYNX II BATMAN 690 F.

Nombreux jeux pour LYNX, 7800 et VCS 2600 disponibles sur stock

1040 STE	1790	TOS FAX PRO	790
STE à 2 Mo.	2290	MODEM	1790
STE à 4 Mo.	2890	DISQUE DUR 52 Mo.(DMA)	2390
Moniteur monochrome 14"	1000	DISQUE DUR FALCON030	
Moniteur monochrome 14"	1390	* 540 Mo. IDE interne	2990
(son + image centrée)		* 540 Mo. SCSI ext.rapide	3890
Extension STE 2 Mo.	640	Très grand choix sur tous les modèles	
Carte extension STF 1 Mo.	640	LECTEUR CD-ROM TOSHIBA	2590

REPARATION DE TOUT LE MATERIEL ATARI

STOCK très important de pièces détachées, accessoires, consommables

VENTE de MATERIEL neuf et d'OCCASION

BON DE COMMANDE DE NOTRE CATALOGUE

Découpez ou recopiez ou photocopiez ce BON et joignez 20 F en timbre ou chèque (remboursé à la première commande de matériel non freeware)

VENTE PAR CORRESPONDANCE : ENVOI SOUS 48 HEURES

* *dans la limite de la disponibilité de nos stocks*
* *règlement joint à la commande*
* *pour un crédit gratuit,nous contacter par téléphone.*

APAK 17,avenue de PARIS 94800 VILLEJUIF Métro LEO LAGRANGE ligne 7

Tél. 46.78.28.14 Fax. 46.78.26.63 ouverture: Mardi au Samedi (10h - 13h et 14h - 19h)

FALCON030 *En démonstration permanente*

FALCON030 OPEN 4 Mo.	4990
FALCON030 OPEN 16 Mo.	6990
FALCON030 4/420Mo.	8790
FALCON030 spécial CUBASE AUDIO 4/540 Mo. disque dur interne en 3 1/2" SCSI rapide	8990

(540Mo. 1.08 Go. et 1.33Go. SCSI en interne ou en IDE)

PENSEZ FIABILITE et SECURITE

(disque 3 1/2" monté sur support avec respect des normes d'isolation électrique)

TOUR FALCON030 (notre propre fabrication)

alimentation de 200 Watts, clavier MEGASTE, tous les connecteurs accessibles

- TOUR FALCON030 avec clavier TT	2680
- TOUR avec FALCONSPEED	4570
- TOUR avec interface SCSI interne	2990
- option disque dur 540 Mo. IDE.	2490

OPTIONS FALCON030

- Prise RCA MICRO / HP sur face arrière	300
- ADAPTATION STEINBERG (CUBASE AUDIO)	300
- TOS 4.04 (enfin disponible)	460
- COPROCESSEUR 68882 (20 Mhz)	450
- EXTENSION MEMOIRE à 14 Mo.	5290
- FALCON SPEED (émulateur PC286)	1890
- CARTE ACCELERATRICE /GRAPHIQUE	1390
- MONITEUR COULEUR 14"	1690

MUSICOM 2	590	SCRIPT 3.5	990	OVERLAY 2	990
TRACKOM	590	PAPYRUS	990	SCREEN BLASTER 2	490
CRAZY MUSIC MACH.	350	ATARI WORKS	990	NVDI 3.0	N.C.
CUBASE AUDIO 16	5900	SPEEDO GDOS 5	445	PAPILLON	599
NOTATOR LOGIC	3900	REDACTEUR 4	1990	DA's PICTURE	1190

DEVPACK 3.1 à 890 DEVPACK DSP à 890 HIGH SOFT BASIC à 890

TOUS LES FREEWARE POUR FALCON030

démos - utilitaires - images - graphismes - programmes - musiques - jeux

Faites votre choix en remplissant vos disquettes avec 1.2 Mo. de logiciels par disquette

Prix : 70 F. la disquette (prix dégressif par quantité)

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE FREEWARE

DU COTE DU REDACTEUR

Le Rédacteur + a-t-il eu le succès que nous lui espérions ? Nous le souhaitons, et cela d'autant plus que le développement et l'amélioration de la correction grammaticale se poursuit inlassablement. J'ai reçu deux beta versions depuis le mois de septembre, et celles-ci m'ont permis de constater que l'équipe d'Etilde avait beaucoup avancé : sur une cinquantaine de fautes de syntaxe non signalées par la dernière version officielle (sur un texte important, rassurez-vous !) dix corrections correctes et cinq signalements d'erreur étaient proposées par la dernière beta.Résultat d'autant plus appréciable que le correcteur syntaxique travaille sur un ensemble de règles grammaticales très complexes et qu'affiner certains critères peut constamment générer des erreurs ailleurs. La grammaire française est déjà complexe, mais elle repose sur un nombre impressionnant d'exceptions qui n'arrangent rien.L'équipe d'Etilde se consacre entièrement au développement du correcteur, délaissant provisoirement le reste du programme.

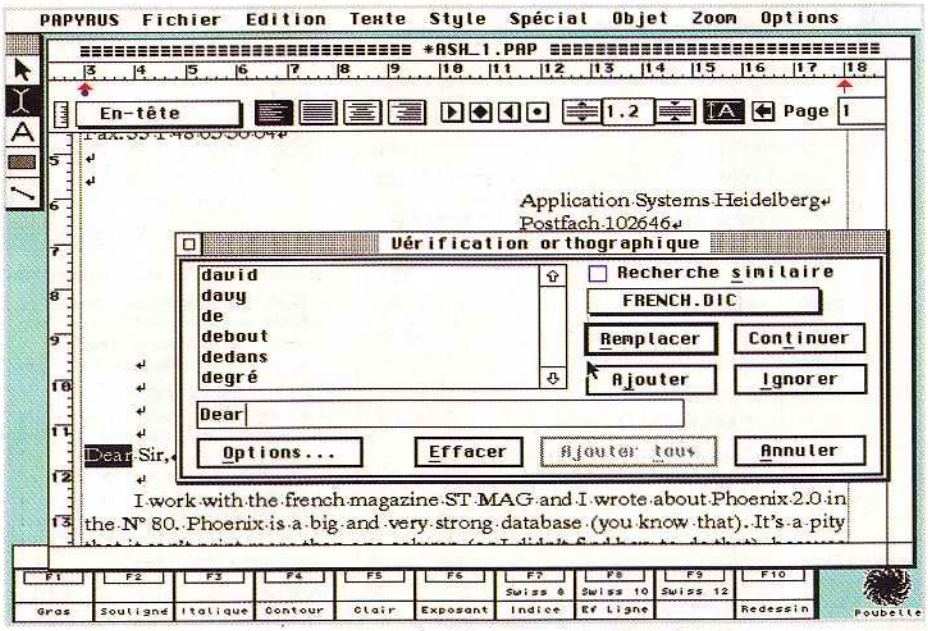
N'oubliez pas que plus vous êtes nombreux à tester le correcteur et à leur signaler les erreurs, plus cela leur permet d'avancer.Par ailleurs le reste du programme n'est pas complètement délaissé puisque Etilde a confié la refonte du programme d'impression à un programmeur parisien bien connu pour ses jongleries avec SpeedoGdos. Prévoyez donc pour bientôt un IMPRIME4.PRG gérant Speedo 5 et, par la même occasion, les résolutions supérieures à 300 dpi...

Souhaitons à ces projets tout le succès qu'ils méritent sans aucun doute : il n'est pas simple de convaincre du caractère professionnel des applications sur nos machines par les temps qui courent, surtout quand, à l'intérieur de nos propres colonnes, on a pu lire des propos qui pouvaient donner à penser que nos machines étaient des rejetons de ST bons à jeter au rebut...

J.Jacques Ardoino

PAPYRUS GOLD

Vous vous souvenez ? C'était dans le numéro 77 que nous présentions Papyrus Office. Un éditeur parisien ayant eu le mauvais goût de prendre en charge son importation tout en délaissant le monde Atari, Papyrus a souffert d'une diffusion et d'un suivi pour le moins catastrophique... Jusqu'à aujourd'hui, où nous le retrouvons, en version Gold et anglaise, diffusé par Turtle Bay et Techno Service, avec beaucoup de fonctions nouvelles.



Papyrus Gold a bien entendu conservé toutes les fonctions de Papyrus Office : gestion de formats de paragraphes, impression sous Speedo, même en couleurs ou en 600 dpi, gestion du RTF, copie de blocs entre documents par tirer-poser, index, tableaux, calculs, cadres objets indépendants (images, surfaces, lignes et textes), etc.Mais, de plus, Papyrus fait partie des programmes qui attendaient de pied ferme l'arrivée de SpeedoGdos 5.0 : les polices True Type sont intégrées sans problème et l'impression accepte sans broncher le nouveau driver MEMORY.SYS de NVDI 3.Papyrus Gold s'approche encore plus du concept de PAO grâce à une extension de ses fonctions de pages maîtres.Mais la grande nouveauté, très attendue, est l'apport d'une vérification orthographique qui, si elle ne peut être comparée au correcteur exceptionnel et désormais légendaire du Rédacteur, s'avère toutefois très efficace et confortable. Plusieurs dicos peuvent être utilisés simultanément, y compris des dicos «utilisateur», et les options de configuration de la vérification sont, comme l'ensemble des options de Papyrus, efficaces et visant droit aux buts essentiels.

Un petit reproche, tout de même : l'auteur n'a toujours pas implémenté le remplacement d'un mot par un mot indexé dans la fonction de recherche/remplacement et nous restons condamnés à indexer, une par une, les occurrences d'un mot. Et sur un texte de 300 pages, cela risque de prendre du temps...
Mais, mis à part ce bémol, il n'y a guère de fausses notes et Papyrus Gold est sans conteste un excellent traitement de textes avec des options exceptionnelles de mise en page et d'enrichissements.

J.Jacques Ardoino

BUREAUTIQUE

ST 318 - OPUS : un très bon tableur en version Française.
ST 489 - FIRST WORD v1.06 : traitement de texte alliant simplicité et efficacité. En Français.
ST 599 - 7UP v2.03 : voilà un excellent traitement de texte entièrement en Français.

DEMOS

ST 373 - JOLI PETIT MATIN : une histoire faite de dessins de Gotlib. Délirant.
ST 386 - GAINSBOURG DEMO : musique digitalisée de Serge Gainsbourg.
ST 608 - OXYGEN DISCO VERSION : musique digitalisée de Jean Michel Jarre
ST 609 - MADONNA DIGIT : chanson digitalisée de Madonna.
ST 862 - BAD : musique digitalisée du célèbre tube de M. Jackson. Nécessite 1 méga.

EDUCATION

ST 017 - COURS D'ASSEMBLEUR : apprendre à programmer en assembleur. En Français.
ST 322 - LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières. En Français.
ST 423 - CONJUGUE : un utilitaire de conjugaison des verbes Français.
ST 509 - BOTINC : éducatif qui traduit en Français les verbes Anglais les plus utilisés.
ST 793 - CEE 1992 : pour tout savoir et devnir incollable sur l'Europe. En Français.
ST 835 - PLANETE BLEUE : testez vos connaissances en géographie mondiale. En Français.
ST 836 - ANATOMIE : tester vos connaissances en anatomie humaine. En Français.
ST 860 - MATHS 54 : programme de mathématique pour élèves de 4ème et 5ème. Français.
ST 874 - ALLEMAND v1.0 : pour vous initier aux joies de la langue allemande. En Français.
ST 899 - ST GLOBE v4.23 : logiciel éducatif de géographie Française et mondiale. En Français.
ST 907 - MATHEMATICA : logiciel de géométrie pour élèves de 6ème à 4ème. En Français.
ST 909 - LE PETIT COMPTABLE : logiciel de mathématique du CE1 au CM2. En Français.
ST 922 - DAGON v1.3 : gestion professionnel de classes scolaires et universitaires. Français.

ESOTERISME

ST 316 - ANDROMEDE : logiciel d'astrologie, très complet. Documentation en Français.
ST 422 - ASTROLOGIE CHINOISE : superbe logiciel pour faire votre thème astral. En Français.
ST 500 - PRIME : analyse et interpréter les nombres qui régissent votre vie. En Français.
ST 832 - ST NUMEROLOGIE : faites facilement votre thème numérologique. En Français.
ST 918 - STOS GEOMANCIE : initier vous à cet ancien art divinatoire. En Français.

GESTION - COMPTA

ST 119 - COMPTABILITE DOMESTIQUE : une excellente comptabilité personnelle. En Français.
ST 648 - NUMERYS : un excellent utilitaire de facturation monochrome et en Français
ST 843 - AIDECOMPTE v4.07 : gestion de budget familial très facile à utiliser. En Français.
ST 859 - CASH v3.55 : un superbe logiciel de gestion de compte bancaire, en Français.
ST 912 - GESTION FAMILIALE v1.33 : logiciel de gestion de compte bancaire. En Français.
ST 953 - KIKBOURSE v1.0 : logiciel de gestion de portefeuille boursier. En Français.

GRAPHISME

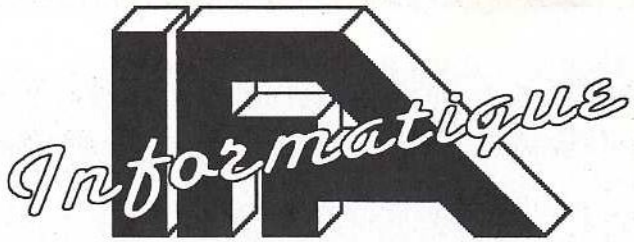
ST 338 - FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : pour créer des images en fullscreen.
ST 425 - SYNTHETICS ARTS v2.02 : logiciel de dessin offrant des tas d'options. Exceptionnel.
ST 577 - JOCONDE : superbe logiciel de dessin compatible Degas. En Français.
ST 787 - DIGITALISEUR VIDEO : fabriquez votre digitaliseur vidéo. En Français.
ST 856 - SUPER CLIPART 11 : toute une série de cliparts d'animaux pourvos documents PAO.
ST 914 - RELIEF v1.0 : ce logiciel permet de créer des paysages fractals en 3D. En Français.
ST 930 - CONTRASTE v1.10 : visualiseur, convertisseur et retoucheur d'images. En Français.
ST 996 - GEMVIEW v3.06 : dernière version de ce fabuleux convertisseur d'images.

JEUX

ST 030 - ONEMORE BREAKOUT : Superbe casse brique en Français. STF uniquement.
ST 143 - PENGUY : très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez vous êtes cult.
ST 265 - PICTURE CONCENTRATION : excellent jeu de réflexion.
ST 281 - ASCOT : un excellent jeu d'arcade basé sur le principe des jeux d'échelles.
ST 285 - SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. STF uniquement.
ST 372 - CAME CONCEPT v1.0 : une compilation de trois jeux de réflexion. En Français.
ST 396 - KASSKONG : casse briques. Sur STF uniquement.
ST 442 - MAD BALL : casse briques offrant de multiples options.
ST 540 - ROAD BLOCK v1.0 : un bon jeu de d'adresse du style de Pipemania.
ST 541 - KHAN : un jeu de réflexion absolument génial du style Sokoban.
ST 563 - EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres.
ST 589 - OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes. STE 1 Méga.
ST 592 - LOBOTOMY INVADERS : adaptation du célèbre jeu Space Invaders. STE
ST 593 - PILE UP : une bonne adaptation de Tétris.
ST 594 - SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles qui se déroule dans un château.
ST 595 - VIOLENCE : superbe jeu d'arcade. Un must à se procurer d'urgence.
ST 601 - PROTONZ : détruire les briques en dirigeant des miroirs réfléchissants. STF
ST 636 - PENDU MANIA : adaptation du jeu du Pendu entièrement en Français.
ST 637 - QUIZ v1.0 : jeu de questions/réponses en Français. Testez votre savoir.
ST 639 - GRAPHICAL GNU CHESS : un excellent jeu d'échecs. 1 Méga.
ST 645 - GOLD SEEKER v2.0 : un très bon jeu de plateformes.
ST 654 - PERMUTATION : jeu de réflexion Entièrement en Français.
ST 662 - SERENDIPITY : un jeu de réflexion à vous rendre fou.
ST 663 - BALLS : dirigez une balle dans un labyrinthe en plaçant des déflecteurs.
ST 790 - CASINO POKER : simulation fidèle des machines de poker vidéo. En Français.
ST 863 - STRIP TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. Français.
ST 868 - NOSTRAM : ramassez des clés et diamants pour accéder aux niveaux suivants.
ST 870 - WORLD CONQUEST : jeu de stratégie du style wargame de très bonne qualité.
ST 900 - MOTISSIMO : une adaptation du célèbre jeu "Le Mot le Plus Long". En Français.
ST 905 - MEGATRIX : un clône de Tétris très bien réalisé et entièrement en Français.
ST 908 - ULTIMATE ARENA : excellent jeu de combat. En Français.
ST 911 - PREMIUM MAH JONGG II : un excellent jeu de réflexion.
ST 913 - GIZMOT : un excellent jeu de réflexion du style Motus, le jeu télévisé. En Français.
ST 925 - SOKOBAN : déplacez les caisses et placez sur leurs endroits spécifiques. Superbe
ST 928 - BATTLETRIS excellente adaptation de Tétris aux graphismes remarquables.
ST 935 - PEKING : superbe jeu de réflexion du style Mah-jong.
ST 942 - le plus beau des flippers jamais vu sur Atari. Absolument superbe.

UTILITAIRES

ST 021 - LOGITHEQUE : le meilleur des utilitaires de gestion de logithèque. En Français.
ST 295 - LIST MAKER : un bon utilitaire pour faire une liste de votre logithèque.
ST 339 - INTRO CONCEPT : créer facilement et rapidement intros et démos. En Français.
ST 354 - ANTIVIRUS 2.02 : un des meilleurs antivirus Français.
ST 457 - CATALOGUE v1.05 : utilitaire pour cataloguer le contenu de vos disquettes.
ST 473 - PACK PURGATOR 2-3 : un superbe antivirus pour soigner vos disquettes.
ST 476 - COCKTAIL v1.0 : gérer une base de données sur les cocktails et apéritifs.
ST 525 - SAGROTAN v4.21b : dernière version de ce fabuleux antivirus, en Français.
ST 544 - L.C.K. : Un excellent logiciel pour créer vos intros. Version d'évaluation. En Français.
ST 585 - BOOTBLOCK : faire un boot personnalisé au démarrage de vos disquettes.
ST 604 - SEBRA : le meilleur des émulateurs monochrome connu à ce jour.
ST 610 - RENOUVEAU ENVELOPPES v1.03 : permet d'imprimer sur des enveloppes.
ST 640 - ELF BOOT v1.1 : programme de configuration de boot.
ST 653 - BOOT KILLER v1.0 : un excellent antivirus En Français



Des milliers de logiciels...
Des prix hyper bas...

ST 666 - BONSAI MANAGER v1.0 : logiciel poue les passionnés des Bonsaï. En Français.
ST 828 - MEGAGIR : copier de disquettes, capturer des images, etc... En Français.
ST 834 - STAT KENO v1.2 : augmentez vos chances de gagner au Kéno. En Français.
ST 844 - HPCHROME v1.0 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur HP Deskjet.
ST 847 - BIGCONVERT v1.74 : un des meilleurs convertisseurs d'images. Excellent.
ST 852 - BJCHROME v1.4 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur BJ Canon.
ST 853 - GESTION DE TIMBRES : pour gèrer votre collection de timbres. En Français.
ST 855 - BERO PRESS v2.3 : réalisez bannières, posters, calendriers, cartes de voeux, etc...
ST 861 - STARBACK v1.02 : backuper ou de défragmenter les disques dura. En Français.
ST 864 - RESAMPLE II : Il s'agit là d'un rééchantilonneur de sons 8, 12 et 16 bits. Français.
ST 867 - LISTEUR v1.44 : gèrer facilement et rapidement votre liste de disquettes. Français.
ST 869 - LOTOSCOP v1.1 : logiciel de traitement des tirages du loto. En Français.
ST 871 - SPEED OF LIGHT v2.6 : permet de visualiser les images au format GIF.
ST 872 - SERVO.V1 : logiciel permettant la création d'un service minitel R.T.C En Français.
ST 901 - AUDIOCREATE v1.00 : permeti de modifier les échantillons 8 bits. En Français.
ST 906 - STATFOOT v2.00 : prévision et statistiques des résultats de football. En Français.
ST 915 - STRIP CARTOON v1.0 : utilitaire de création de bandes dessinées. En Français.
ST 919 - FLASH KENO v0.2 : ce logiciel vous permettra de mieux jouer au Kéno. En Français.
ST 927 - OCR v1.2 : logiciel de reconnaissance de caractères. En Français.
ST 963 - DISK MASTER v3.10 : le plus complet des utilitaires disque. En Français.
ST 966 - CUI-STOCK v1.2 : programme de gestion spécifique à la restauration. En Français
ST 971 - LOTOSTAT v3.0 : logiciel de statistique pour ceux qui jouent au Loto. En Français.
ST 994 - EASYDAT v1.20 : utilitaire pour classer vos CD, cassettes, disquettes... Monochrome.

3615 FRANCEDISK

Le 1er service de téléchargement où tous les logiciels sont entièrement en Français

3615 SOFTOKAZ

pour vendre, acheter, échanger, votre matériel et vos logiciels d'occasion

33 Frs la disquette — 6 commandées = la 7ème GRATUITE

Bon de commande à retourner à :
IFA, 508 Route Nationale 59680 Cerfontaine
Tel : 27-65-58-11 Fax : 27-65-86-11

Veuillez me faire parvenir les disquettes ci-après :

Nombre de disquettes ..... x 33 Frs ..... = ... Frs
Catalogue complet (20 Frs) ..... = ... Frs
Frais de port ..... = 35 Frs
Frais de port étranger et DOM TOM (+25 Frs) ..... = ... Frs

Montant total = ... Frs

Règlement en :
O Chèque O Mandat O Carte Bleue

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : ...../..... Signature :

Nom ..... Prénom .....

N° ..... Rue .....

Code Postal ..... Ville .....

stmag JAN95

UTILITAIRES

dirigé par Marc ABRAMSON

LU SUR INTERNET

en newsgroup comp.sys.atari.st message d'Oregon Research annonçant une nouvelle version de Diamond Edge, le gestionnaire de disque dur américain, dans quelques semaines.

LES PROTECTEURS D'ÉCRAN

Lorsqu'une machine reste allumée longtemps avec un écran où rien ne bouge, le tube cathodique de l'écran peut vieillir prématurément. Pour éviter cela, on trouve des programmes protecteurs d'écran. Le protecteur d'écran, généralement un accessoire sur Atari, se charge, lorsque la machine est allumée et qu'il n'y pas d'interaction entre la machine et ses périphériques (clavier, souris, imprimante, série, etc) de remplacer l'affichage d'écran (supposé fixe) par un affichage d'images en mouvement.

La vague des protecteurs d'écran nous vient du MAC, où le plus célèbre (et le plus beau d'ailleurs) est AFTER DARK, qui a été à la fois le premier protecteur d'écran modulaire (donc proposant beaucoup d'effets différents) et le premier protecteur d'écran dont les modules étaient réussis. En effet, d'utilitaires servant à la protection réelle des écrans, les protecteurs d'écran se sont bien vite transformé en véritable programmes affichant de sublimes effets spéciaux sur les écrans, hypnotisant ainsi les utilisateurs qui s'arrêtent souvent volontairement de travailler pour le plaisir de voir s'afficher à l'écran un bel effet. Les allemands ne s'y sont pas trompés qui ont transformé le terme anglais original de Screen Saver (sauveur d'écran) en Bildschirmschoner (enjoliveur d'écran).

Sur nos machines, les protecteurs d'écran modulaires sévissent aussi : on trouve ainsi, en shareware, Darklord ; Before Dawn et TT artist, et en commercial Midnight et maintenant Twilight.

Dernier point, pour afficher ces images, un protecteur d'écran utilise une partie de la puissance de calcul de la machine, et il ralentit donc ainsi la machine. C'est pourquoi, il vaut mieux éviter d'utiliser un protecteur d'écran durant des calculs complexes (POV par exemple), sous peine de voir les temps de calcul augmenter encore. Sur Falcon, on trouve toutefois une nouvelle race de protecteurs d'écran qui «débranchent» l'écran au lieu d'afficher des images et permettent ainsi d'accélérer la machine de 20 à 30%. L'un des meilleurs est TurboVeille, réalisé par un développeur Français, STS.

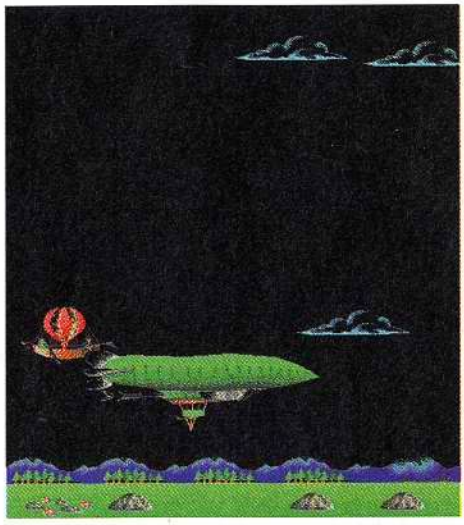
TWILIGHT

SORTONS DU CRÉPUSCULE !

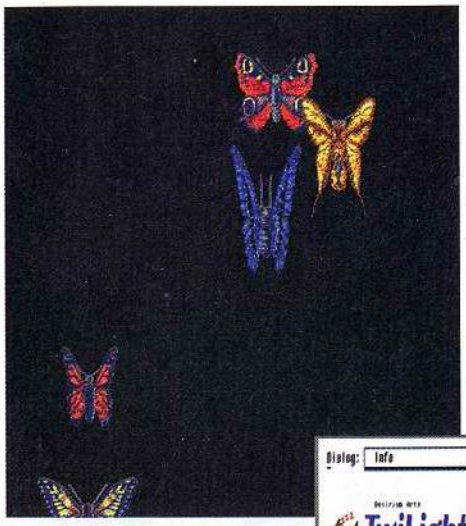
En visite à Freiburg, dans un salon ATARI dont nous vous avons parlé lors d'un précédent STMAG, mon oeil fut attiré par des superbes graphiques mouvants sur l'écran d'un des stands. Une rapide discussion en Allemand avec l'auteur, et moyennant quelques billets, je pus acquérir la merveille que je vais vous présenter.

TwiLight n'est certes pas le premier protecteur d'écran sur Atari, mais s'il m'enthousiasme aujourd'hui, c'est d'abord grâce à la qualité des modules fournis. Tout le monde attendait sur Atari l'équivalent de l'aquarium d'AfterDark, nous l'avons enfin, avec le module Ballon. Ce n'est pas le seul module beau et surprenant : le module Animator nous permet de voir circuler devant nos yeux une terre qui tourne, un hélicoptère en mouvement, ou encore le célèbre balais de Fantasia, un autre module nous présente de superbes papillons en plein vol, un quatrième remplit notre écran d'éléphants volants, dont la couleur est paramétrable selon l'alcool que vous utilisez couramment. D'autres modules nous affichent des fractales, ou des mouvements de lignes avec des effets de couleurs vraiment superbes.

Enfin, une dernière catégorie de modules est consacrée à l'humour. Je vous recommande le superbe DOS Simulator, qui, comme son nom l'indique, simule un boot et une utilisation de PC plus vrai (et nettement plus hilarante que nature). Si la place me manque pour décrire ici les 29 modules, les quelques images accompagnant cet article vous convaincront aisément. Notons cependant, pour les Falconistes, un module Falcon Speed, qui débranche l'écran et permet ainsi de gagner environ 25% en vitesse d'exécution.



Le second point remarquable de TwiLight, c'est l'alliance entre la simplicité d'installation, et les nombreuses possibilités de configuration. Il n'y a pas moins de 10 boîtes de dialogue permettant de définir les diverses options. Vous pouvez bien entendu définir les modules qui doivent être utilisés, mais également paramétrer chaque module, définir les paramètres de réveil (aussi bien au niveau périphérique (souris, joystick, midi, imprimante, série) qu'au niveau GEM: Twilight peut par exemple être réveillé par tout affichage de boite d'alerte ou de texte) et le temps consacré à l'affichage des images de Twilight (ce qui permet de ne pas trop pénaliser l'application en cours). Il est bien entendu également possible de définir les traditionnels coins d'endormissement et de réveil, d'activer Twilight par une touche ou une combinaison de touches para-

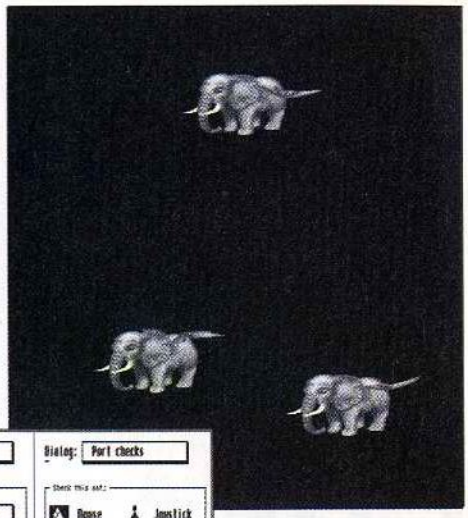


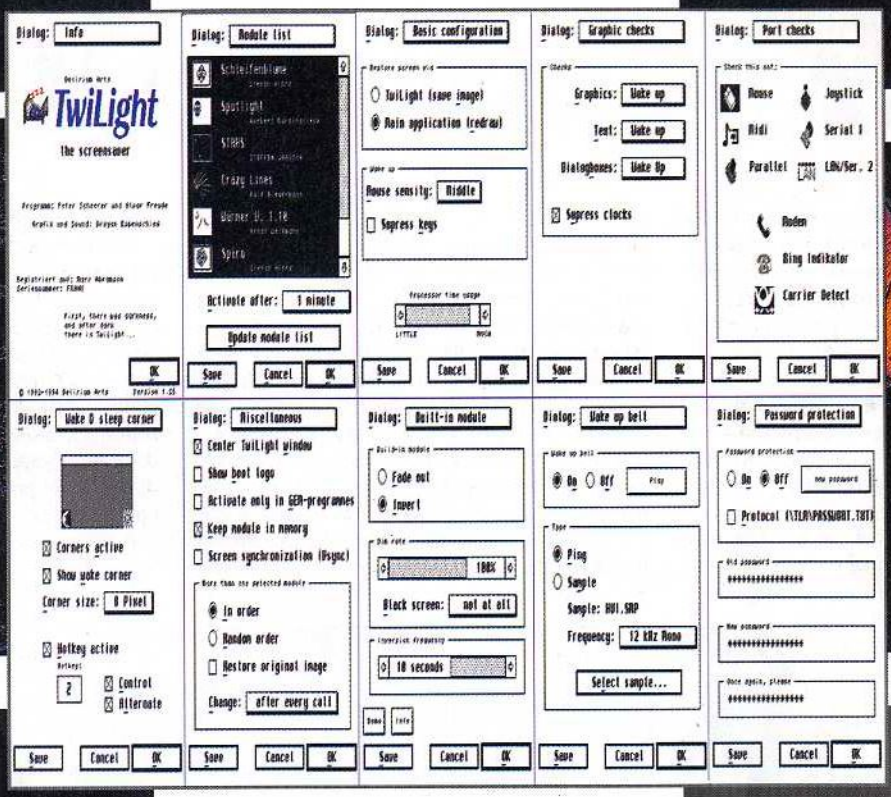
métrables, de créer un mot de passe au démarrage de la machine et bien d'autre choses encore (pour les découvrir, prenez donc votre loupe et regardez attentivement la figure 1 qui reprend les principales fenêtres de configuration).

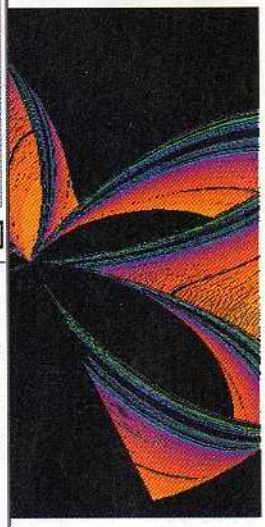
Seul regret, il est impossible d'utiliser Twilight pour faire des copies d'écran !.

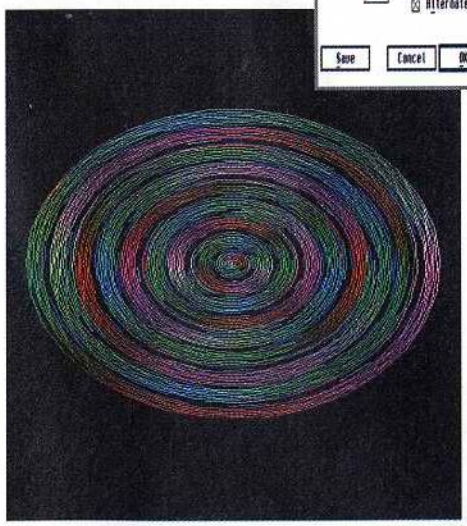
PROGRAMMATION :

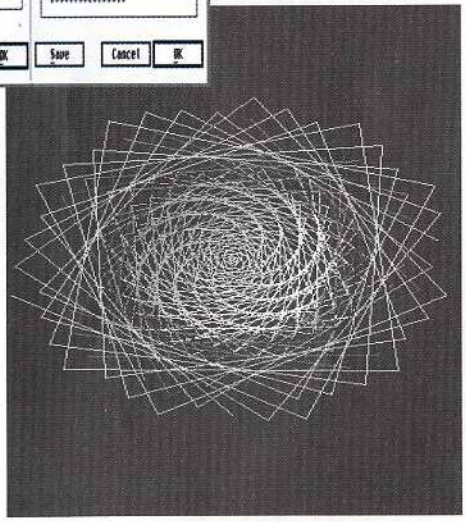
Les programmeurs, désireux de créer leurs propres modules, ne seront pas en reste, puisque dans les quelques 60 pages de la documentation, pas moins de 35 leur sont intégralement consacrés. Ces pages, très claires, expliquent toutes les structures (sprites, objets, header...) utilisées par le logiciel. Elles sont heureusement accompagnées par des exemples de source de modules en C (Pure C), Assembleur (Pure Assembleur) et Pascal (Pure Pascal).











DOCUMENTATION.

La documentation imprimée livrée avec le logiciel est en allemand, mais, sur demande auprès des gentils développeurs allemand, on peut obtenir une version sur fichier en anglais (fort bien traduite d'ailleurs). Le logiciel lui-même est pour l'instant disponible en Allemand et en Anglais (sur demande également). Des négociations sont en cours avec des importateurs français pour traduire l'ensemble dans notre langue.

TWILIGHT
75 DM (environ 260 F) Delirum Arts, Lauffenerstrasse 11 74226 Nordheim Allemagne

Les plus: Beauté des modules / Simplicité et puissance de configuration / Nombre de modules
Bon manuel de programmation / Bonne documentation

Les moins: pas de copie d'écran dans le produit / pas de version française pour l'instant.

MUSIQUE

dirigé par François AUBOUX

ils travaillent sur ATARI
Muriel MORENO
Hadji LAZARO
Klaus SCHULZE
Jannick TOP

CUBASE AUDIO 16

arrivée de la version 2.0 de CuBase-Audio Falcon, dont l'innovation la plus attendue est la gestion de 16 pistes audio simultanées.

16 PISTES AUDIO

Qui a tâté de l'enregistrement multipistes est formel sur un point: le nombre idéal de pistes pour cette activité est... le maximum. Ce n'est pas Quincy Jones dont le CD (The Best !) est réputé ne compter pas moins de 150 pistes pour les seules percussions (grâce à la synchronisation de xx multipistes divers), qui viendra me contredire. Sans sombrer dans de telles extravagances Steinberg donne une fois de plus à l'univers musical Atari une occasion de rester dans le peloton de tête, avec un savoureux pied-de-nez à la concurrence.

Le voile est donc en partie levé. On savait depuis un moment que Steinberg avait réussi de la façon la plus perplexifiante, à faire jouer 16 pistes par les 8 canaux audios mono du Falcon. Mais comment donc gémissaient les programmeurs. Le truc, car il y en a un, c'est la compression de données. Que celle-ci permette de tromper un canal audio reste étonnant, elle implique une sorte de 'merge' dont l'alchimie reste mystérieuse, et repose sur le raffinement de la méthode de compression, foin, ça marche ! Le DSP fort sollicité pour cette noble tâche, il doit même faire appel au 68030, ne s'acquitte plus alors de son rôle d'agent de retraitement du son, et il n'y a donc plus d'effet disponible, celui de distribuer 16 pistes suffisant à le combler. Ceci explique que logiquement le choix du mode 16 pistes se fait à la rubrique 'sélection hardware' réservée jusque là au choix des effets. Le moins surprenant n'étant pas que cela ait l'air de marcher avec seulement 4 mégas de RAM. Je dis bien ait l'air car je suis limité en ce moment côté disque dur.

Cette version 2.0 comprend donc une nouvelle MixerMap qui permet de gérer les 16 niveaux de sortie ainsi que leur pan. Un système de bus de routage permet de plus d'affecter chaque piste (pan compris) à un des 4 bus stéréo des 8 sorties de l'expandeur FA-8 de Steinberg.

COMPRESSION

Elle peut se faire de deux façons. Directement à l'enregistrement, il suffit d'être dans le mode adapté mais on ne peut alors enregistrer qu'une piste à la fois, ou par un convertisseur de fichiers audio opérant dans les deux sens et sur des fichiers stéréo. La compression se faisant dans le facteur 2:1, c'est autant de gagné sur le disque dur. A ce chapitre il faut noter désormais la possibilité d'enregistrer avec les fréquences inférieures d'échantillonnage (32, 24, 20, 16 kHz, ainsi que le 48 kHz), celles-ci étant également reconnues en mode 16 pistes, la baisse de qualité selon les besoins, s'accompagnant elle aussi d'une notable économie d'espace disque dur. Le mode 16 pistes s'accommode également des pistes en RAM et des pistes échantillonneurs.

ET LE SON !

Bonne question. Steinberg se targue de la subtilité de ses algorithmes qui ne se contentent pas d'écrêter le signal, mais jouent plutôt sur la distribution des fréquences, pour affirmer que dans la plupart des cas aucune différence n'est perceptible. Disons qu'il a fallu aller chercher des sons passablement retors pour commencer à en noter une. Est-elle signifiante ? C'est plus compliqué qu'il n'en a l'air, et cela dépend beaucoup des méthodes de travail. Certains empilent énormément. J'ai pu par exemple constater sur une station Pro-Tools optimisée (reconnue comme le top du son) le résultat obtenu en mixant successivement 4 pistes en digital, puis en en ajoutant deux nouvelles etc... le temps d'arriver à 16 pistes, le mixage digital qui est une opération mathématique très délicate, avait fait perdre tout son grain au son, notamment dans les graves (en meunerie c'est le grain qui perd son son !). Et je ne serai pas surpris que le résultat obtenu dans CuBase avec la méthode 16 pistes compressées mais un seul mixage soit finalement meilleur.

Je m'étonne par ailleurs régulièrement de constater que le qualificatif de pro accolé à la musique s'applique souvent plus aux boursouflures techniques de production qu'au contenu musical. Où se situe la frontière entre le son pro et l'autre ? Le professionnalisme en ce domaine est d'optimiser l'utilisation des machines disponibles. Combien de vrais tubes ont été réalisés dans la cuisine (Eurythmics, Rita Mitsouko, Bashung...).

OFF-LINE

Ce sont un ensemble d'opérations nouvelles pour la plupart qui se font dans une page spéciale, à l'arrêt, et en générant un nouveau fichier.

Toujours présent mais avec les plantages occasionnels en moins, le time stretch est doublé d'un tape pitch, qui permet de ne pas avoir à passer par les logarithmes pour transposer précisément, mais ces opérations continuent à se faire au dépend du tempo.

Dither est très intéressant car il améliore notablement le signal dans certain cas en faisant une sorte de lissage dans les passages à faible niveau, par exemple un fade.

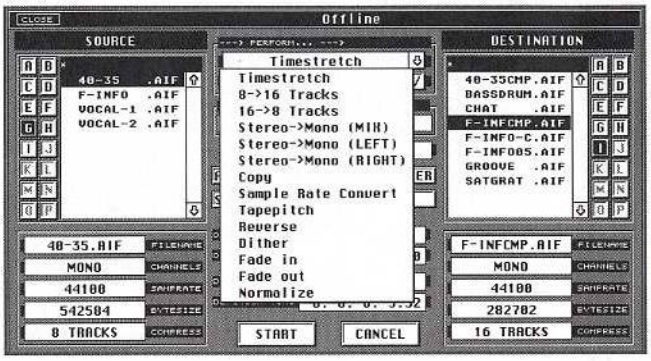
Le fade (in ou out) permet de choisir la zone à traiter ainsi que le type de fade, linéaire ou logarithmique.

Normalize permet de redonner du niveau à un enregistrement faible. Utile parfois mais il remonte aussi évidemment le niveau du souffle. Il vaut toujours mieux optimiser l'enregistrement.

Les autres options se comprennent d'elle-même, notamment celles pour (dé)compresser les pistes en mode 8 ou 16 pistes.

ÉGALISEUR GRAPHIQUE

Les utilisateurs guettent désormais les up-dates de CuBase pour découvrir les nouveaux outils de traitement audio, qui sont le véritable enjeu. Ce coup-ci c'est un égaliseur graphique. Moins précis qu'un EQ paramétrique, ce type d'égaliseur est par contre d'une utilisation plus intuitive. Il n'offre par ailleurs, au dosage de l'intensité près, qu'un réglage pour tous les canaux, mais avec ses 10 bandes il couvre les besoins essentiels. Il pourra ainsi se révéler très utile pour explorer et cerner une égalisation que l'on recréera ensuite précisément avec l'EQ paramétrique, qui avec ses trois modules différents par canal, est lui par contre un outil étonnant et précieux. L'assignation de cet effet à un bus différent (départ auxiliaire) pour les possesseurs du FA-8 permet de séparer le signal nu de sa partie traitée.



qu'une visualisation de l'activité des pistes audio analogue à celle des pistes MIDI, avec la possibilité de les déclarer, de les renommer, de les muter par canal, de les monitorer, et de tester la mémoire restante sur disque en minutes et en secondes tout ça depuis la page Arrangement.

La réponse à la vélocité des pistes déclarées en mode échantillonneur est une simplification appréciable avec une gestion plus commode que les volumes.

L'immense plus que constitue le nouveau module de partition CuBase-Score (voir ST-Mag 87) est carrément un cadeau élégant aux possesseurs de CuBase-Audio.

ILLUSTRATIONS

Les observateurs attentifs auront noté la disparition des indicateurs chiffrés sur certains potards des nouvelles MixerMaps. Elle résulte de l'effort fait pour faire tenir ces pages dans un écran type SM 124. En VGA, et mieux avec Blow-up ou encore mieux la carte accélératrice SPEED RESOLUTION CARD, il suffit de leur donner un peu de largeur (la touche Control annule l'effet de snap actif par défaut) pour voir réapparaître les chiffres cachés. Bonne nouvelle donc, la carte SPEED RESOLUTION CARD s'est révélée totalement compatible à 32 et 36 kHz, avec le confort qu'elle apporte à l'affichage notamment en mode partition.

ET LE RESTE..

Cela fait déjà pas mal pour les 500 F de cet update, quelques autres nouveautés s'inscrivent dans les améliorations plus classiques. La multiplications des fréquences d'échantillonnage est la bienvenue, de même

François AUBOUX

STEINBERG ET FALCON

La version 16 pistes de CuBase-Audio n'est pas la seule nouvelle Steinberg. Elle vient en même temps qu'un certain nombre d'autres, d'importances non moindres même si moins spectaculaires, montrer que Steinberg encouragé par le succès de CuBase-Audio a résolument voté Falcon, et s'est préoccupé de trouver des solutions à quelques nuisances qui freinaient le passage à cette machine de nombre de musiciens bien équipés sur la génération (Mega)ST(E).

Une adaptation a été mise au point pour permettre d'utiliser les ports multi-cartouches Midex, et surtout, les éditeurs de synthés de la gamme SynthWorks sont tous Falconisés. Bien mieux encore, il est désormais possible de les installer sur disque dur selon une procédure où la cartouche n'est plus requise qu'au moment de l'installation. Plus besoin donc d'éteindre l'ordinateur pour passer de CuBase à un éditeur si l'on ne possède pas de port multi-cartouches, et sous Multitos tout cela devrait tourner ensemble.

Le module de partition a été considérablement étoffé (cf ST-Mag 87). Parallèlement aux opérations virtuelles que l'on effectue dans CuBase-Audio, il manquait au Falcon un outil pour retravailler 'destructivement' les files audio. La version 3.0 de l'éditeur d'échantillons Avalon arrive pour combler cette lacune en permettant d'agir avec les multiples outils de création de ce puissant soft, qui vient donc compléter heureusement la plate-forme musicale. Comme Avalon 3, exporte ses concoctations selon les formats Mac, PC et CBX D5, et comme les files CuBase-Audio sont elle mêmes compatibles, on peut donc relire tous les travaux dans n'importe quel studio.

Divers périphériques sont également arrivés, comme le boîtier FA-8 (connexion souple) qui vient se substituer à l'horloge 44.1 kHz enfichée dans le port DSP, et qui offre lui 8 sorties audios séparées.

Qu'est-ce qu'Audiplex ? Un super Modem destiné à mettre en réseau deux stations tournant sur CuBase, par l'intermédiaire d'une simple ligne téléphonique. Qu'est donc ReCycle ? Une version écolo de CuBase ? Non point, mais un étonnant outil permettant de fragmenter automatiquement un échantillon multiple en parties intelligentes (c'est là le problème), dont chacune devient très facilement 'recalable', 'stretchable' et transposable à merci, et se voit de plus affecter automatiquement des notes Midi créant instantanément une boîte à rythme, pour des effets de dérapages les plus saugrenus, le tout adressable directement dans un échantillonneur. Quid d'Audio Spector ? Un puissant analyseur de fréquence (cf. preview) avec toutes les formes de mémorisations des peaks, listings etc.. tout ce qu'il y a de pro, guide précieux pour une égalisation précise.

Nous ne manquerons pas de disséquer au fur et à mesure de leur arrivée ces outils, qui sont en fait les retombées des efforts de R & D réalisés par Steinberg sur l'infortunée mais oh combien puissante ex station Topaz.

100 LOGICIELS MIDI

299 F

LES 100 LOGICIELS MIDI EN FREEWARE & SHAREWARE

↦ 22 séquenceurs, éditeurs de partitions, compositeurs algorithmiques, arrangeurs, lecteurs de MIDI Files...

↦ 26 "utilitaires" (calculettes SMPTE, gestionnaires de studio, testeurs de câbles, afficheurs de messages MIDI...).

↦ 40 éditeurs / bibliothécaires et utilitaires de dump (pour TX81Z, DX7, M1, SC-55, D-50, SY22, CZ, VZ, K1, K5, LXP1, MT-32, W-30...).

↦ 12 "pédagogiques" (apprentissage des accords, leçons sur le MIDI...).

10 DISQUETTES COMPACTÉES SOIT 12 Mo DE PROGRAMMES !

Liste des logiciels + disquette de présentation contre cinq timbres au tarif en vigueur...

BON DE COMMANDE

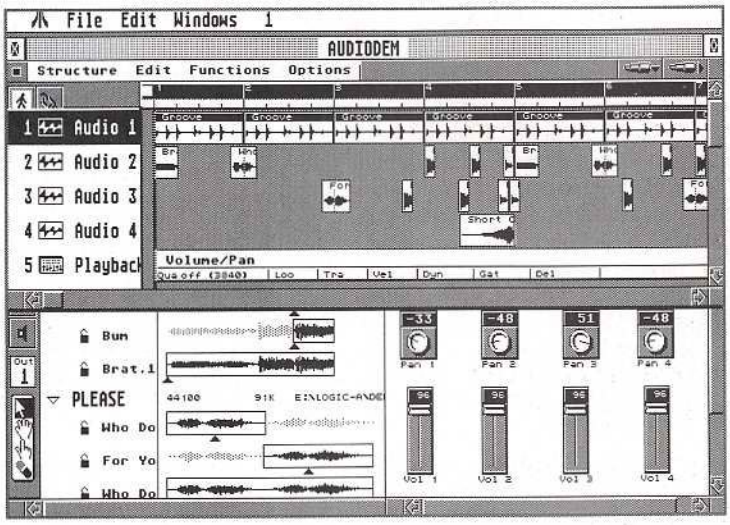
Adressez-moi vos 100 logiciels MIDI pour Atari.
Je règle la somme de 299 francs par chèque, à l'ordre de Transat
3 rue Beauregard, 78430 Louveciennes.
Fax : (1) 30 82 24 64

Nom :_____ Prénom :_____
Adresse :_____
Code postal :_____ Ville :_____

~~NOTATOR~~ LOGIC AUDIO

En matière de voitures il y a les peugotistes et les citroënards, en politique il y a les ballamoutiens et les chidurards, en musique il y a les CuBaseux et les Notatoristes, c'est comme ça ! Les Notators (et à travers) avaient essuyé un échec aux dernières élections audio, faute de candidat. La sortie de Notator Logic (devenu Logic tout court désormais, exit Notator) chroniqué dans ST-Mag 75, avait redoré leur blason MIDI, avec un programme entièrement réécrit, dont une page Arrangement généreusement inspirée de CuBase! C'est de bonne guerre, d'autant que les différents suppléments d'âme familiers à Notator étaient au rendez-vous.

Mais de nos jours l'actualité c'est l'ordinateur audio. Le sorcier Lengeling a donc finalisé Logic Audio. Reçu à quelques heures du bouclage, il n'était pas question de bâcler un sujet aussi pointu. Test complet donc dans le prochain numéro. Ne comptez pas sur nous pour trancher prétentieusement dans le débat CuBase-Audio ou Logic-Audio. Au niveau de qualité de conception et de programmation de ces deux softs, il serait détestable d'écraser l'un ou l'autre par un inepte classement, ou un absurde énuméré de ce que fait l'un et pas l'autre. Le propre de l'informatique est de s'adapter aux idiosyncrasies, si diverses en musique. Ainsi au niveau du MIDI, il n'est plus question du possible, mais du «comment». Réjouissons-nous plutôt qu'une saine concurrence subsiste, meilleure garantie d'innovation et de juste prix pour le consommateur.



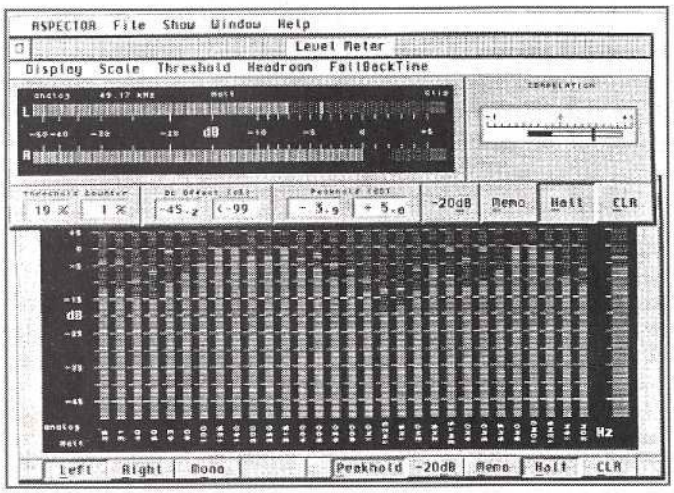
François AUBOUX

AUDIO SPEKTOR

L'environnement audio du Falcon va bientôt s'accroître d'AudioSpector, un véritable microscope à musique. Une des clés du mixage, surtout si celui-ci inclue des pistes acoustiques, est une bonne égalisation et une connaissance exacte des niveaux. Guider précisément sur cette voie est l'ambition de ce programme.

Analysant les fréquences et les niveaux de chaque canal, ainsi que la corrélation de phase, et mémorisant les 'peaks' de chaque plage de fréquence (30 plages entre 25 Hz et 20 kHz, soit une par tiers d'octave), pour permettre de les repérer ensuite au sample près, il est l'informateur qui permet de faire dans CuBase des réglages d'égalisation et de niveau en totale connaissance de cause. Ce genre d'activité ne se faisait jusqu'ici que sur de machines dédiées et fort onéreuses (bien plus, pour de moindres performances, qu'un Falcon équipé de ce programme).

AudioSpector peut travailler sur des files AIF, sur les entrées analogiques, sur les entrées digitales, selon les différents standards d'égalisation (DIN, IRT & BBC), et génère des fréquences calibrées ainsi que du silence digital (Digital Null) pour tester l'environnement audio. La variété de paramétrages, d'options et d'outils informatiques d'AudioSpector va d'emblée, si le résultat, qui en doute, est à la hauteur des espérances, en faire un outil aussi original que précieux.



INFOS et RUMEURS

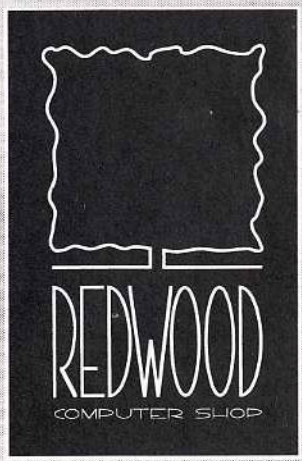
STEINBERG à décidé de ne pas dévelloper sur POWER MAC. La rumeur (encore elle) voudrait que ce soit à cause de la qualité insuffisante des convertisseurs de la chaine sonore. Le nombre de logiciels audio dévelloppés par la même société sur FALCON prouve une fois de plus le professionalisme de nos machines.

Vous voulez des domaines public musicaux pour votre ATARI ?

Ne cherchez plus ! TRANSAT vous propose une sélection de 72 logiciels MIDI triés sur le volet: séquenceurs, utilitaires (dumpers, calculettes, SMPTE, gestionnaires de studio, programmes pédagogiques...), bibliothécaires (DX7, M1, K1, ...), éditeurs de partitions... pour 199,00 F TTC.

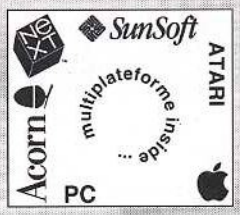
Toujours chez TRANSAT, on trouve un «démixeur» de MIDI Files (format 0 vers 1), un «mixeur» en sens inverse pour 99,00 F TTC ainsi qu'une compilation de plus de deux heures de musique classique au format MIDI Files (Bach, Beethoven, Chopin, Mozart...) de quoi nourrir vos séquenceurs préférés.

TRANSAT
3, rue Beauregard
78430 LOUVENCIENNES
Fax (1) 30 82 67 64



joyeux *noël*

pour les fêtes de fin d'année, profitez des megas promos pour vous éclater !! faites le plein de super



Nous vendons aussi les lecteurs de CD rom, de Syquest, les imprimantes, les consommables (disquettes, cartouches, ...etc.) ainsi que tous les **logiciels.** Contactez nous ✆

atari *computer*

- **FALCON 4/0** 4990 Frs
- **FALCON 4/260** 6490 Frs
- **1040 STE** 1790 Frs

jeux *pc cd-rom*

stock massif

Alone in the dark 2	**390** *frs*
Robinson requiem	**360** *frs*
Theme park	**390** *frs*
Tie fighter	**420** *frs*
Space crusader	**350** *frs*
King quest VI	**350** *frs*
Quarantines	**350** *frs*

et beaucoup d'autres titres

JAGUAR

+ 1 manette
+ Cybermorph **1990** *frs* **prix ttc**

jaguar & *jeux*

ALIEN vs PREDATOR	490 *frs*
Brutal Sports Football	490 *frs*
Wolfenstein 3D	450 *frs*
Crescent Galaxy	360 *frs*
Raiden	360 *frs*
Evolution Dinodudes	380 *frs*
Tempest 2000	420 *frs*
Kasumi Ninja	490 *frs*

Nouveautés ... ✆

Checkred Flag	490 *frs*
Club Drive	460 *frs*
Rise of the Robots	490 *frs*
Star Raiders 2000	490 *frs*
Tinytoons adventure	450 *frs*

LES PRIX LES PLUS BAS DE FRANCE !! **64** *bits*

compatible *pc*

- **486 DX2/66** 6190 Frs
- **486 SX 33** 4950 Frs

Pour les produits ne figurant pas sur cette annonce, contactez nous... ✆

musique *midi*

CUBASE LITE	**790** *frs*
CUBASE 3	**4300** *frs*
CUBASE AUDIO	**5900** *frs*
CUBASE AUDIO + FDI	**8800** *frs*

risc *OS software*

PhotoDesk	**1800** *frs*
Acorn DTP-PAO	**491** *frs*
Pakage Advance	**1200** *frs*
1st Word+	**290** *frs*
Art Works dessin	**1800** *frs*
Rephorm morphing	✆
Pro artisan 24	✆
SIM city 2000	✆
Cannon Fodder	✆
Wolfenstein 3d	✆

Une logithèque énorme est disponible sur les **RISC PC**. Plus d'un million d'utilisateurs de **RISC OS** ... Contactez nous !!

Acorn Desktop C	**2590** *frs*
Acorn desktop Assembleur	**1690** *frs*
Basic user guide	**265** *frs*

Livraison de nos produits partout dans le monde Contactez-nous pour connaitre les différentes formules, ainsi que les tarifs. ✆

la technologie de demain disponible aujourd'hui ...

✆ : 78 27 20 49

TOUS NOS RISC PC SONT LIVRES AVEC 200 MO DE DOMAINES PUBLICS !!

acorn *RISC PC*

- **model 1** 9950 Frs
- **model 2** 11495 Frs
- **model 3** 14935 Frs

modèles équipés respectivement de 2, 4 ou 8 Mo de ram, de 210 ou 420 Mo de disque dur, de 0, 1 ou 2 Mo de vidéo ram (fast). Configuration **sur mesure** possible *(nous contacter ✆)*

- **carte eagle** 3490 Frs

Acquisition audio vidéo temps réel : Vidéo 24 bits true color vhs, svhs, hi8 (25 img/s). Son: qualité CD. carte comprenant des entrées sorties audio et vidéo, des ports MIDI et des logiciels.

retour vers le **futur...**

processeur RISC 32 bits, architecture multiprocesseur, OS multitache, mémoire vive extensible j'usqu'à 256 mo, compatibilité PC (carte additionnelle), résolution maxi 1600 x 1200, palette de 16 millions de couleurs, accès total aux photos CD, 8 cannaux stéréo, traitement d'images 6 x plus rapide que sur un DX2/66, Full Motion Vidéo, ...

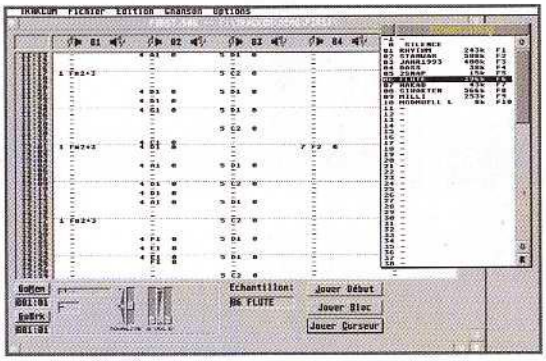
le **successeur** de **l'archimède** !!

3, rue Hippolyte Flandrin 69001 LYON 1er

tel **78 27 20 49**
fax 78 27 01 39

COMPO COTE SON

TRACKOM



Soundtracker de son état, TRACKOM vous propose de créer des musiques en 10 voies et son 16 bit. Pour cela vous devez posséder des échantillons. COMPOSCAN FRANCE vous en donne déjà un bon nombre sur les quatre disquettes livrées avec le le logiciel, mais vous pouvez aussi en récupérer un peu partout, il en existe des tonnes dans le domaines public. Vous pouvez également les créer avec un logiciel comme MUSICOM 2 ou autre (il y en a aussi beaucoup) du moment qu'ils sauvegardent au format AVR ou DVS voire SND du monde UNIX.

Une fois vos échantillons chargés, vous pouvez les retoucher à l'aide de fonctions élémentaires comme l'inversion, le volume, le bouclage et l 'accordage.

Ensuite il faudra l'assigner sur une piste donnée, rentrer sa mélodie à l'aide des touches du FALCON se transformant pour l'occasion en clavier et régler sa tonalité ainsi que son panoramique (droite-gauche). C'est tout simple et ça marche très bien.

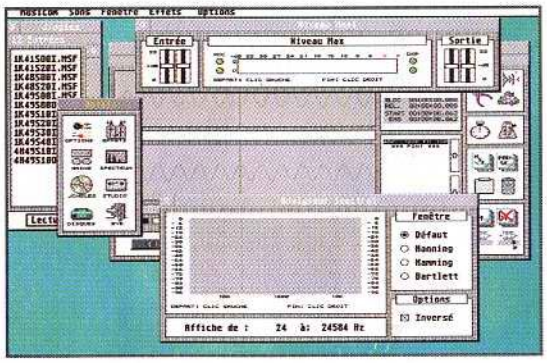
Vous disposez également de fonctions de blocs vous permettant de ne travailler que sur une partie d'une piste. Ce bloc vous permet alors de créer des effets de type FONDU de volume ou de tonalité. Avec un peu d'astuce vous avez donc sous la main une fonction PORTAMENTO si chère aux synthétiseurs analogiques monophoniques.

Il ne vous reste plus qu'à écouter votre oeuvre. Pour cela vous disposez de deux marqueurs. Un pour indiquer le démarrage du morceau et un qui indique l'endroit où la lecture a stoppé.

Notez au passage que SPEEDO GDOS et la SCREEN BLASTER sont reconnus par TRACKOM ce qui est la moindre des choses pour des produits du même éditeur.

Pour conclure, je dirai que TRACKOM est un produit simple d'emploi, efficace et bien réalisé. Sa philosophie est très différente de CMM et là aussi nous ne nous engagerons pas sur un comparatif qui ne voudrait rien dire.

MUSICOM 2



MUSICOM 2 est un petit studio de traitement d'échantillons fonctionnant également en direct le disque. Vous pouvez ainsi enregistrer des sons quelles que soit leurs durées et les assembler entre eux. A ce titre, la partie édition intitulée STUDIO est particulièrement intéressante puisqu'elle permet de marquer des points de repère (jusqu'à 64) qui vous serviront à découper des blocs pour les traiter et les assembler. Vous pouvez même déterminer manuellement le tempo de votre bloc et ainsi l'utiliser rythmiquement. Idéal pour du rap par exemple.

Un des gros atout de ce montage, est qu'il est possible de faire des fondus entre deux blocs ce qui est assez rare pour être souligné.

Ces blocs peuvent également être traités avec un effet spécifique paramétrable tel qu'écho, Flanger, égaliseur harmoniseur ainsi qu'un effet KARAOKE qui donne des résultats spectaculaires avec Patricia KAAS (du moins sur le morceau qui a servi de test).

Ce dernier cas est particulièrement intéressant puisqu'il vous permet évidement de chanter à la place de Patricia KAAS mais aussi d'utiliser des bribes de ses arrangements dans le but de monter des sonals (jingles) radio ou autre.

A ce titre une station ou une discothèque a besoin de pouvoir lancer ses spots sonores immédiatement. C'est pourquoi vous avez également une fenêtre où s'inscrit la liste de tous vos échantillons et dans laquelle un simple clic sur le nom du sonal suffit à le lancer.

Pendant que vous écoutez, raffinement suprême, MUSICOM 2 vous permet de visualiser le spectre sonore de votre oeuvre grâce à un analyseur de spectre particulièrement réussi.

Si vous êtes content de votre création, il est utile de savoir que celle-ci peut se sauver en MSF (format interne) ou AVR exportable reconnu par toutes les machines et la majorité des logiciels audio et soundtracker (comme TRACKOM bien sur).

MUSICOM 2 se voulant d'une qualité professionnelle, il possède une interface SPDIF (DIGITAL BOX) permettant d'utiliser un DAT en sauvegarde ou mixage son, ainsi qu'en tant que convertisseur digital/analogique haut de gamme. Ce dernier point est particulièrement important pour ceux qui désirent monter un CD ou une bande son.

En effet les possibilités de montage du studio combinées à l'interface SPDIF en font un outil d'un rapport qualité-prix exemplaire pour les musiciens, preneurs de son, réalisateur d'émission radio ou autres professionnels du son.

Sans être AVALON 3.0 le principal est là avec en prime une grande souplesse d'utilisation pour un prix total logiciel + interface inférieur de moitié à la solution STEINBERG.

Pour les autres, tous les passionnés qui n'ont pas besoin du top en matière de mastering numérique, les qualités sonores du FALCON sont telles que le logiciel seul suffit amplement (et même dans le cas d'une radio d'ailleurs).

Deux petits regrets tout de même, un nombre d'effet un peu restreint et une non-compatibilité FDI, mais ne soyons pas chagrin, MUSICOM 2 est un produit enthousiasmant avec un très bon rapport qualité-prix.

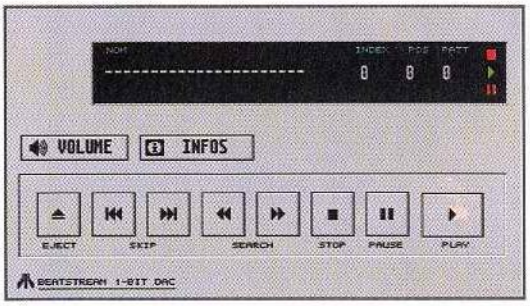
TRACKOM : 590,00 F MUSICOM 2 : 590,00 F DIGITAL BOX: 2490,00 F / FALCON uniquement
COMPOSCAN FRANCE / 9, avenue VERDIER 92120 MONTROUGE tel. (1) 47 35 89 66

ARE YOU CRAZY ?

CRAZY DSP PLAYER

Dans la série CRAZY, je voudrais le fils. Mais au fait à quoi sert il ?

A jouer des fichiers MOD, c'est à lire des fichiers musicaux issus d'un «soundtracker» travaillant dans ce standard comme CRAZY MUSIC MACHINE du même auteur. Si vous n'êtes pas musicien ou ne travaillez pas avec ce type de programme, sachez que de tonnes de fichiers MOD se trouvent un peu partout en freeware comme sur le 3615 ST MAG par exemple.



Son interface ressemble à s'y méprendre à un lecteur de CD et comme le son émanant du FALCON est d'une qualité identique, l'illusion est parfaite. Comme sur votre platine CD, vous pouvez sauter les mesures, avancer ou reculer rapidement et bien sur mettre en pause.

Un écran type digital vous indique le nom et la position du morceau ainsi que celle des principaux boutons. Une autre fenêtre vous permet de régler le volume, la diaphonie (passage progressif d'une écoute mono à la stéréo). Il y a également un bouton pour couper la compensation du bass boost si vous ne supportez pas ce genre d'effet.

Ca coûte moins de 100,00 F, c'est très joli, pratique et ça fait partie des gadgets indispensables à tout possesseur de machine multimédia.

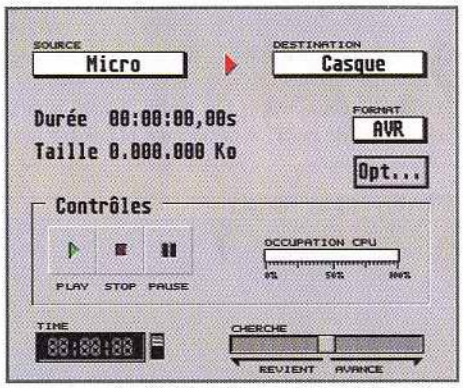
Un petit regret tout de même: les musiques étant lues par le DSP, pourquoi CRAZY DSP PLAYER ne peut il pas travailler en tâche de fond, pour nous laisser nous aussi travailler pendant ce temps.

C2D

Toujours dans la série CRAZY, voici le grand frère. Il lit, enregistre et triture vos musiques avec le DSP de votre FALCON tout en vous laissant travailler sur un autre programme (à condition que celui-ci n'utilise pas le DSP bien sur).

L'esprit de famille existant chez Mathias AGOPIAN (notre collaborateur est également un programmeur de talent), C2D fonctionne en symbiose parfaite avec CMM du moment que ce dernier n'utilise pas... le DSP.

A l'aide d'une interface très réussie, C2D vous propose de passer une bande son issue d'où vous voulez (port DSP, micro, disque dur) au travers d'un effet parmi un choix de douze. Il faut savoir que Mathias AGIPIAN est un des rares à créer ses propres algorithmes d'effets alors que la plupart des développeurs utilisent des routines qu'ils se transmettent entre eux. Il est important de souligner ce point lorsqu'on entend la qualité de ces effets. A ce titre M.AGOPIAN devrait faire une tour du coté de STEINBERG, ce ne serait sans doute pas inutile.

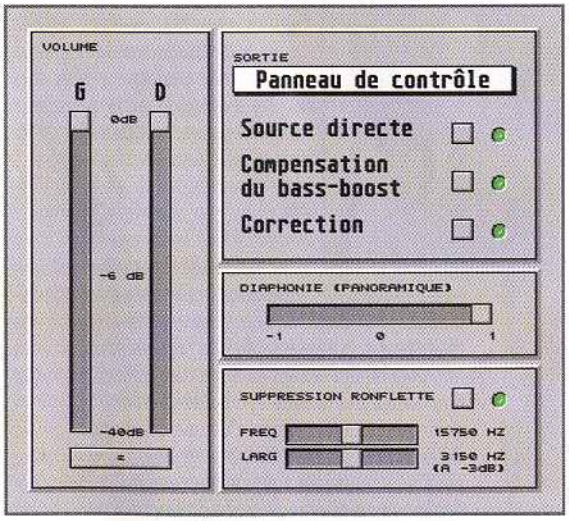


Pour votre confort d'écoute, vous pouvez régler votre «ampli» avec, en prime, un suppresseur de ronflette paramétrable. A quoi ça peut servir ? un exemple: prenez donc vos vieux enregistrements, ceux-là mêmes, où votre câble micro faisait un parasite assez désagréable, passez les dans C2D et enregistrez les en direct le disque, sur DAT ou sur un autre support de votre choix. Ce n'est pas (encore ?) un logiciel de mastering sonore, mais à ce prix la fonction est déjà appréciable d'autant plus qu'elle s'ajoute à une égalisation 2x12 bandes particulièrement éfficace.

Pour le plaisir des yeux et de la technique vous avez également un tas de petites fonctions qui vous indiquent si votre DSP est occupé ou non, vous avez également une belle matrice de connexion des sources et des entrées et surtout une fonction de déplacement manuel dans l'échantillon comme sur les bancs de montages professionnels. En bougeant le potentiomètre, votre échantillon avance ou recule à volonté. Dommage qu'on ne puisse pas monter ces échantillons.

A propos de l'enregistrement proprement dit, celui-ci peut se faire en AVR, DVSM ou SPL. Le format AVR peut être récupéré dans CMM. Dans ce cas, si votre échantillon dépasse la capacité mémoire de votre ordinateur, une partie plus ou moins grande sera chargée dans le «soundtracker».

A la sortie du FALCON, il y avait AFM qui émerveilla tous les néophytes du traitement sonore. Depuis AFM a un peu perdu de sa magie. Aujourd'hui C2D arrive à point pour relancer nos appétits auriculaires et nous propose en plus l'enregistrement en direct le disque. Il pourrait faire plus, mais il fait déjà plus que son prédécesseur et puis Mathias AGOPIAN ne fait pas partie des programmeurs qui laissent leurs algorithmes moisir dans une disquette...



CRAZY DSP PLAYER: FALCON uniquement 99.00 F ou 50,00 F pour les possesseurs de CMM
C2D /FALCON unisquement / prix 390.00 F
APPLICATION SYSTEM/18, RUE GERMAIN DARDAN / 92120 MONTROUGE / tel (1) 40 92 80 81 / fax (1) 40 92 04 01

GRAPHISME

dirigé par Godefroy de MAUPEOU

DU COTÉ DE POV

Notre éminent spécialiste Phillipe LAFARGUE a terminé une nouvelle version de son générateur d'arbre.

EBD POV
c'est le nom du modeleur pour POV qui gère meme la CSG.
C'est signé Emmanuel BARANGER.

Tout ça le mois prochain dans ST MAGAZINE

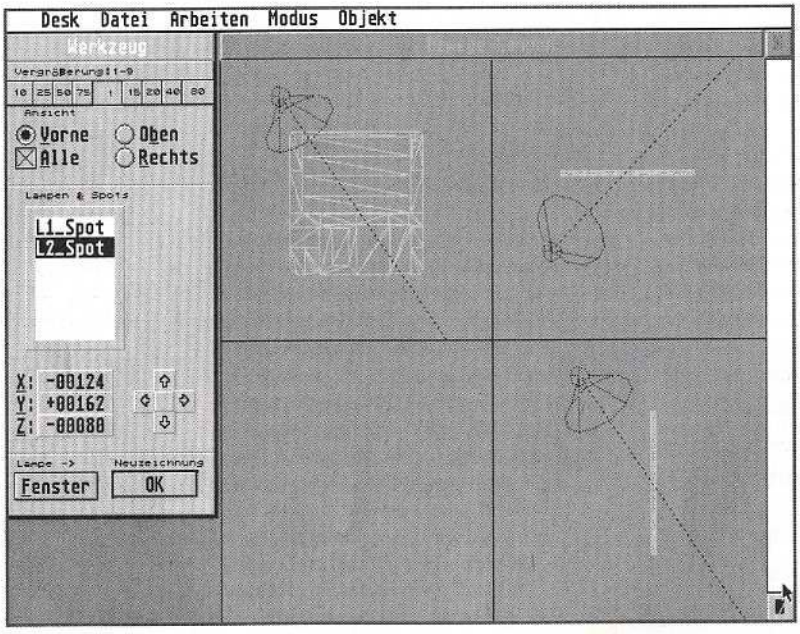
RAYSTART 3: DISPO EN FRANCE !!!

Reinhard EPP fidèle à ses habitudes nous offre pour le mois de Décembre une nouvelle mouture de son programme de raytracing: RAYSTART 3.

La première des nouveautés concerne l'interface qui passe à la 3D débrayable ce qui est la moindre des choses pour un programme... de 3D. Une innovation qui, si elle n'est pas d'une utilité phénoménale, fera vendre à notre époque où l'aspect importe presque plus que le contenu.

Mais ici le contenu est loin d'être vide. Cet article n'ayant pas pour but de revenir sur la longue liste des qualités de ce raytraçeur puissant et rapide, je me contente donc de traiter des ajouts de la 3.0.

Histoire d'accentuer son rôle concurrentiel avec un INSHAPE qui fait du sur-place depuis un certain temps, RAYSTART 3 vous offre la possibilité de hiérarchiser vos objets. L'exemple classique: vous avez une table et un verre posé dessus. Si vous bougez le verre la table ne bouge pas, mais si c'est la table que vous bougez, le verre suivra le mouvement. C'est très pratique et surtout indispensable pour faire des animations.



ANIMATION

Animations ? Eh oui le nouveau RAYSTART possède un module d'animation 3D. Assez simple d'emploi, sa puissance se situe entre celle de CHRONOS et celle de XENOMORPH 2. La question étant surtout de savoir si envisager une animation en raytracing est dans le domaine du réaliste. Il est vrai que la très grande majorité des films d'animation 3D est réalisée en PHONG, mais ce qui est également vrai c'est qu'une grande partie du temps de travail est consacrée à la création des objets et du mouvement.

Pour optimiser cette partie du temps passé, RAYSTART offrait déjà des options de prévisualisation rapides (facettes et scanline). Dans sa version 3, il propose également un antialiasing négatif particulièrement efficace vous permettant de gagner jusqu'à 200% du temps de calcul. Le calcul final pouvant être stoppé puis repris, votre ordinateur ne sera mobilisé que lorsque vous n'en aurez pas besoin (la nuit ou le jour selon vos habitudes). Un film d'une minute ne fait après tout «que» 1500 images. A titre d'exemple, à raison de deux images par heure, il vous faudra quatre mois de nuits de calculs, qui est plus qu'acceptable dans un projet de ce type. Rappelez vous qu'un court-métrage d'animation peut nécessiter un an de travail voire plus.

Si vous décidez de vous lancer dans cette expérience, sachez que vous aurez à jusqu'à 30 scènes espacées chacune de 999 images et que vous pourrez animer aussi bien les objets que la caméra et les lumières.

LES RELIEFS DU RAYSTART

On enchaîne tout de suite avec une autre grosse surprise, la possibilité de calculer des images stéréos avec un décalage et une résolution en DPI paramétrables selon vos désirs. A vous les images en relief remises au goût du jour avec la réalité virtuelle.

Puisque nous parlons de relief, vous pouvez maintenant créer des paysages à partir d'une fractale. Une fonction très utile et on ne peut plus simple d'emploi. Sans aller jusqu'aux EIGHT FIELD de P.O.V., vous pourrez maintenant ériger des montagnes, collines et autres monticules en un temps record.

Comme même les montagnes ont besoin d'un peu de textures, je continue sur le sujet avec la boite de dialogue concernée qui a subit un «lifting» ainsi qu'une petite poussée de boutons. Elle remplit maintenant le plein écran et affiche la liste de tous les d'objets avec leur hiérarchie. Les ajouts sont la possibilité d'indiquer le déplacement de l'objet en courbe de bezier ou non lors d'une animation et la possibilité de rehausser l'éclairage d'un objet ou d'une texture mappée.

LUMIERE

Cet éclairage à également subit quelques changements appréciables. Le taux d'adoucissement des spots est maintenant paramétrable. La représentation des lumières a également changé. Les différents types d'éclairage portent de symboles différents. Là où ça devient très intéressant c'est avec les spots qui se visualisent avec leur cône et leur direction d'éclairage. Ceux qui avaient auparavant du mal à interpréter les «potentiomètres» de direction n'avanceront plus à l'aveuglette.

BUGS ET BROUILLARD

Un brouillard de levé un autre de gagné. Dans le menu «fond» vous avez maintenant la possibilité de créer un superbe brouillard linéaire ou tourbillon-

nant. Ce dernier est particulièrement réaliste avec ses nappes éparses enveloppant les objets.

Si ces objets sont des objets 3D2, vous serez heureux d'apprendre que le bug de chargement d'objets complexes de ce format (lignes dans tous les sens) est enfin résolu.

LA FINALITE ET L'EXTRUSION

Inversement si vous créez vos objets dans RAYSTART 3, vous avez maintenant la possibilité d'extruder des tuyaux «avec ou sans creux à l'intérieur dedans». Une petite explication: vous faites un gabarit que vous extrudez, vous obtenez une section de la forme de ce gabarit. En passant par l'éditeur de tuyau» vous obtenez un tuyau qui se boucle sur lui-même selon le tracé de votre gabarit. Si ce dernier n'est pas clos, votre tuyau ne le sera pas non plus, d'où l'intérêt d'indiquer s'il doit être creux ou non lors du calcul de votre image.

A propos du calcul final, il se peut que votre mémoire soit insuffisante pour la visualiser durant le raytracing. Maintenant RAYSTART «déconnecte» cette pre-visualisation au lieu de vous interdire le calcul.

Un autre calcul rapide vous démontrera que pour 1 450,00 F RAYSTART (qui devrait changer de nom pour s'appeler RAY-PRO ce qui lui serait plus approprié) est devenu un logiciel incontournable de raytracing sur ATARI.

RAYSTART 3 (toutes machines) / prix: 1 490,00 F / mise à jour 2.02 vers 3.0: 700,00 F
LEXICOR FRANCE BP 22 77750 St CYR SUR MORIN / tel (1) 60 23 85 88 /fax (1) 60 23 81 96

les plus: animation / modifications spots / images stéréo / interface 3D
les moins: pas de PHONG / module fractal trop sommaire

RAINBOW 1.2: L'ARC EN CIEL SUÉDOIS

Encore une nouvelle version du logiciel de dessin TRUE COLOR exclusivement réalisé pour FALCON. Il s'agit là des toutes dernières améliorations avant la sortie de RAINBOW 2 MULTIMEDIA (depuis 12 jours lorsque vous lirez ces lignes si la date prévue à été respectée).

Les menus ont changé de couleur. Le gris anthracite a laissé la place au rouge ou au vert, moins jolis mais plus lisibles.

Vous pouvez maintenant créer des cercles et ellipses avec une possibilité supplémentaire de dégradé dit «structurel». C'est en fait le même principe que lorsque vous faite un cercle dégradé avec un logiciel de dessin monochrome. A cet effet peut également s'ajouter un fondu entre les deux couleurs supérieures de votre palette.

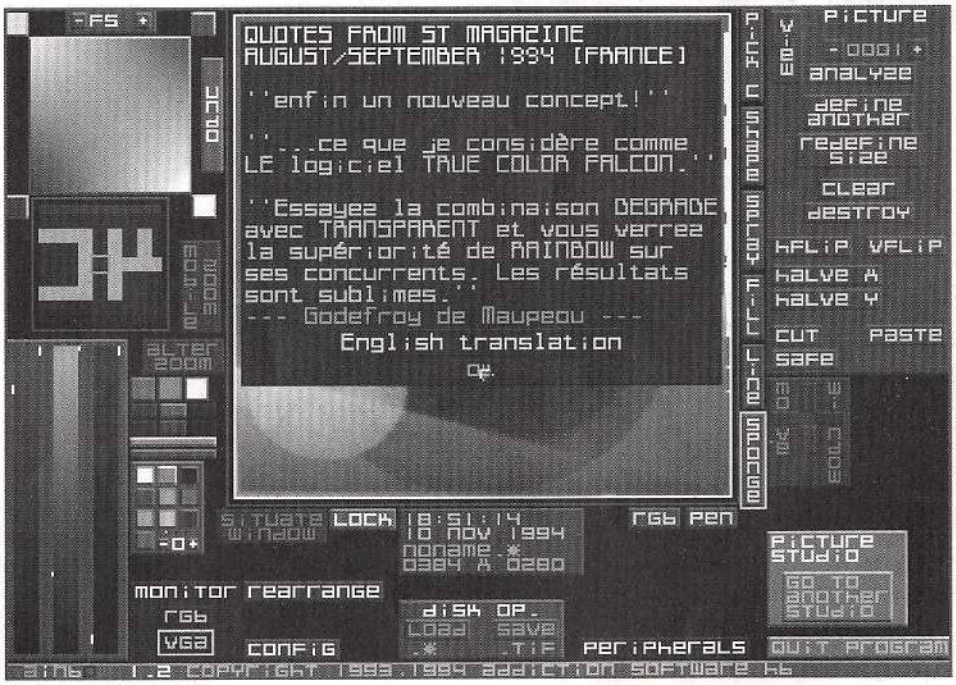
La fonction REMPLIR a également évolué. Vous pouvez remplir une couleur donnée ou tout votre dessin avec ou sans effet de sur-impression.

Le STUDIO PHOTO possède désormais un nouveau filtre permettant de remplacer une couleur primaire par une autre.

RAINBOW est distribué par TURTLE BAY et ne coûte toujours que 290,00 F. La version multimédia coûtera elle 590,00 F et la mise à jour RAINBOW 1 vers RAINBOW 2 sera de 290,00 F.

Il est utile de signaler au passage que RAINBOW 2 MULTIMEDIA ne remplacera pas RAINBOW 1 qui sera toujours disponible au même tarif.

Tiens avant de vous quitter, cliquez sur la barre d'information et vous verrez apparaître un menu rempli de sous menus aux titres suivants: CREDITS, PUBLISHER, INSPIRATION, REVIEWS, THANKS, DISTRIBUTORS, GREETINGS, HISTORY et REGISTRATION NUMBERS. Baladez vous dedans et vous connaitrez tous les films, musiciens ou émissions télés qu'affectionnent les frères SODERBERG. Dans REVIEWS, vous verrez également apparaître la liste des magazines ayant plébiscité RAINBOW avec des extraits des articles en question. Cliquez à nouveau sur ST MAGAZINE et votre écran sera similaire à l'illustration ci-contre.



Je vous engage à lire ou relire le texte il est toujours d'actualité.

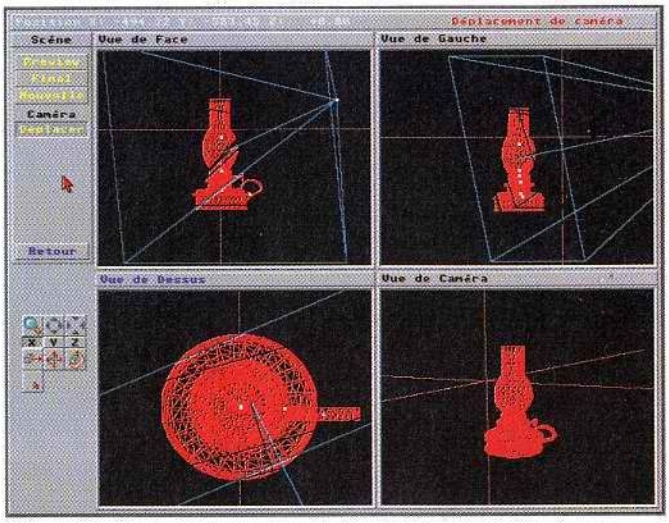
UN MODELEUR POUR CLOE

Ca y est il arrivé ! Quoi ? Le modeleur pour CLOE bien sur. Vous n'y croyiez plus et moi non plus et pourtant il est là, je l'ai vu et même essayé. CLOE le raytraçeur mythique possède enfin un modeleur.

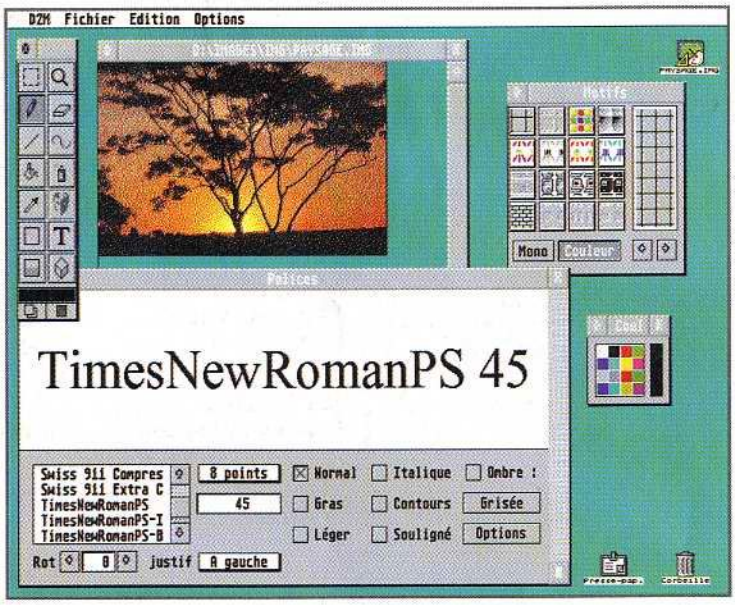
Les premières impressions sont une interface très très bien étudiée, impressionnante même, un redoutable extrudeur en courbe de bézier, un affichage très bien géré et le meilleur placement de caméra disponible sur ATARI (directement hérité de 3D STUDIO). Une déception par contre, il ne gère pas encore la CSG qui fait pourtant la force de son raytraçeur. Alors rapide ou lent, il faudra attendre encore un mois pour le vérifier, le test étant pour le prochain numéro, vu que je ne possède à l'heure actuelle qu'une version incomplète.

Un rappel tout de même, CLOE tourne sur TT et FALCON avec ou sans coprocesseur (mais pas sur ST & STE) ainsi que sur d'autres plates-formes. A ce dernier titre, un détail amusant: son raytraçeur tournant sur SILLICON GRAPHIC est devenu la coqueluche des écoles utilisant des stations graphiques du même nom. Pourquoi ? Parce_que si une INDY ne coûte «que» 45 000,00 F en version de base (carte 256 couleurs, sans disque dur, mémoire mini), les logiciels 3D se payent tout même en centaines de milliers de francs.

Et dire que sur ATARI on a des raytraçeurs avec modeleur pour moins de 600,00F...



PARX: D2M VERS LA V 2.0 & D-FORM



D2M

Il n'en finit pas d'évoluer et devrait être arrivé à sa version 2 lorsque vous lirez ces lignes. Quels seront ses ajouts majeurs ?

Avant tout de nouveaux TRM (tramages) et RIM/WIM comme l'IFF, le SPU, le SPC, le TGA compressé, le TIFF 6.0 et le GEM Metafile. A l'heure actuelle les WIM-RIM sont déjà au nombre de 35 téléchargeables sur le 3615 STMAG (entre autres).

On trouvera également des modules MEM de gestion dynamique de la mémoire ainsi que des fichiers M?? de motifs de 2 à 16 millions de couleurs.

Mais le gros point de la version 2 est sans nul doute une simplification des outils et de leurs modes d'appel.

Un exemple: Pour pouvoir intégrer certaines fonctions dans la boite d'icônes sans que celle-ci ne soit trop grande (problème de compatibilité avec des résolutions comme la ST BASSE), la gestion des formes géométriques a été complètement revue. Vous avez maintenant un bouton «formes géométrique» qui se déplie pour vous donner accès à la liste des figures disponibles. De la même manière, le «plein ou vide» se détermine avec une seule icône. Pour terminer avec ce sujet, sachez que les figures ont une épaisseur paramétrable.

Autre nouveauté intéressante du coté des polices. Il est maintenant possible de remplir ces dernières avec un motif couleur.

Combien coûtera D2M ?Toutes les mises à jour avant la v 2.0 sont gratuites. Pour passer d'une 1.?? vers cette dernière, il vous en coûtera 150,00 F, le prix public de D2M passant à 840,00 F au lieu de 640,00 F.

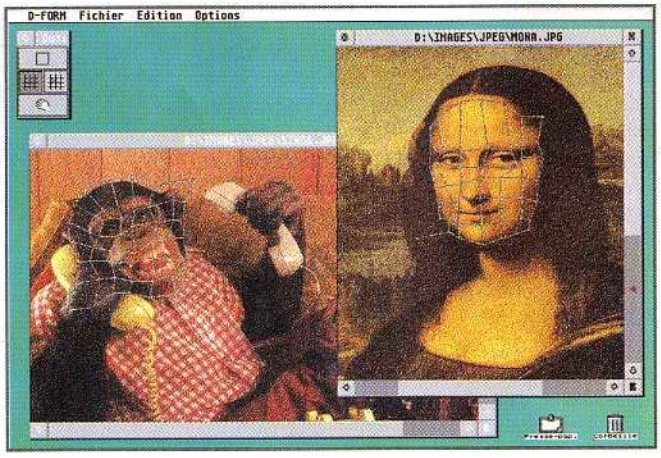
D-FORM

Le morphing tout le monde en parle. On a déjà MORPHER d'APPLICATION SYSTEM, on aura D-FORM de PARX.

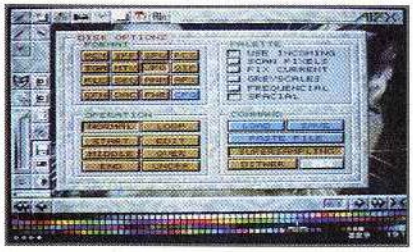
Quel est l'intérêt d'un logiciel supplémentaire ? Il se veut très simple d'emploi et surtout profite des RIM, WIM, IFX, PAL et autres modules du principe M&E (Modulaire et Evolutif) si cher à PARX. Une compatibilité donc totale avec les logiciels du même éditeur et surtout un très grand nombre de formats de chargements et sauvegarde directement accessibles.

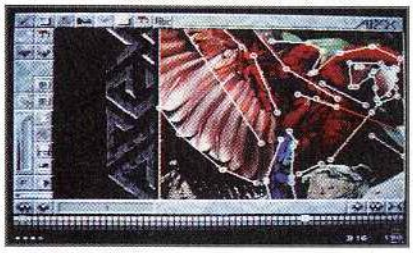
Pour le moment, nous n'en savons pas plus, mais voici déjà une capture d'écran pour patienter un test approfondi qui ne devrait tarder vu que la sortie de D-FORM 1.0 est imminente.

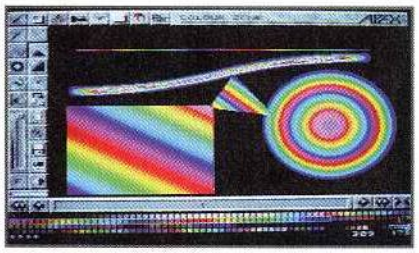
Tout comme D2M, D-FORM 1.0 est intégralement compatible NVDI (y compris dans sa version 3.0), Speedo GDOS (y compris la 5.0) et Multitos.



APEX MEDIA: PREMIERES IMAGES







Ca y est, le logiciel qui va révolutionner le graphisme sur micro est enfin terminé. On l'attendait depuis un an sous le nom de CHROMA STUDIO 24 bits, on a bien cru ne pas le voir un jour et voilà qu'il nous arrive sous le nom d'APEX MEDIA pour un prix inférieur aux premières annonces (1000,00 F contre 1500,00 F initialement).

Durant un an, son auteur a débugué, peaufiné son logiciel et surtout rajouté un tas de fonctions. Son interface a encore gagné en esthétique pour arriver à la qualité de ce que vous pouvez voir sur ces écrans.

Un scoop est un scoop et comme il est volontairement impossible de faire des captures d'écrans, il a fallu faire des photos classiques pour pouvoir vous donner un aperçu de cette merveille.

Pour les néophytes, rappelons en quoi consiste le génie de ce logiciel. APEX MEDIA utilise le DSP à toutes les sauces. C'est ainsi que vous pouvez faire des dégradés, des rotations, des transformations en temps réel comme sur une SILICON GRAPHIC. Ce qui est absolument impossible sur un MACINTOSH ou un PC à l'heure actuelle. Ce même DSP vous permet de monter des animations avec 4000 images sur un FALCON 14 mégas. Lorsque vous faites défiler ces animations, elles sont totalement fluides et aucune indication de redraw n'apparaît à l'écran. Sur ces animations, vous pouvez mettre d'un seul coup un effet sur toutes les images ainsi qu'un morphing progressif. A l'heure actuelle je ne sais pas encore s'il est possible de lancer d'autres effets en modes progressifs sur une séquence, mais ce qui est sûr c'est que nous tenons enfin le successeur du génial CYBERPAINT.

Avec APEX MEDIA, on ce retrouve dans la même situation qu'à l'arrivée de la gamme CYBER sur ST: un logiciel unique qui exploite à plein toutes les fantastiques possibilités du FALCON rendant ainsi ce dernier au niveau des grosses stations graphiques.

Cette fin d'année apporte deux nouvelles pierres au FALCON qui devance ainsi tous ses concurrents y compris dans leur haut de gamme. CUBASE AUDIO 16 et APEX MEDIA prouvent une fois de plus que la pérennité des machines ATARI est un atout considérable pour leurs utilisateurs.

Le FALCON, plus que jamais, est La machine à acheter en ce moment.

UNION PRODUCTS LTD
L'Etang Simon .03320 Le Veurdre
Tel :70 66 44 53 / Fax: 70 66 42 20
Ouvert du Lundi au Samedi de 10 h a 12 h et de 14 h a 19 h

DISQUES DURS NUS SCSI	
40 Mo	790
105 Mo	950
120 Mo	1150
210 Mo	1890
545 Mo	2590
DISQUES DUR COMPLET DMA/SCSI	
40 Mo	1490
105 Mo	1790
120 Mo	1890
210 Mo	2390
545 Mo	3990
DISQUE DUR COMPLET FALCON	
40Mo	1190
105 Mo	1490
120 Mo	1590
210 Mo	1990
545 M0	3590
INTERFACES DMA/SCSI	
Top Link externe	590
UPSCSI interne	690

SYNTHETISEUR
KAIWAI
FUN LAB
ET CABLES MIDI
GARANTIE 1 AN
CLAVIER 61 TOUCHES
100 RHYTMES
100 SONS
990 FRS

MONITEURS	
VGA MONO	800
SVGA 1024*768 Pitch 0.28 NC	
Multiscan	1790
Multisynchro	2690
Moniteur Peritel	1200
Boitier Multi STF	250

TOWER FALCON
Simple a branchez , tout les ports sont disponibles a l'arriere de l'appareil, clavier detachable PC ,bouton RESET face avant et alimentation 250 watts. Livrez avec une notice d'installation.
L'ensemble 1490
Option Musicos Disponible NC
Machines Atari tout modeles
Contactez nous pour neufs et occassion

TOUT NOS PRIS SONT TTC
CONTACTEZ NOUS POUR LES FRAIS DE PORT OU SI VOUS RECHERCHEZ UN PRODUITS NE SE TROUVANT PAS SUR L'ANNONCE

EXTENSIONS MEMOIRES	
STF 0 Ko (extensible en Simm jusqua 4 Mo)	350
FALCON 16 Bits	370
FALCON 32 Bits	520
BARETTES SIMMS	
256 Ko	80
1Mo	280
4 Mo en 16 ou 32 bits	950
8 Mo en 32 bits	1990
16 Mo en 32 bits	3190
Adaptateur Simm /Sipp	10
LECTEURS DE DISQUETTES	
Interne 3.5 DF DD	390
Externe 3.5 DF DD	520
Module HD 1.44 Mo	150
Module + Lecteur	520
ACCESSOIRES	
Joysticks divers types	40
Horloge externe port cart.	210
Souris 400 dpi	90
Scanner a Main 64 tons de gris 400 DPI	850
Cable SCSI /SCSI2	180
Cable HD 2.5 / 2.5	50
Cable HD 2.5 / 3.5	80

PROGRAMMATION:	
Lattice C	1590
Hisoft Basic	790
Devpac 3.1	790
Devpac DSP	690
Compendium	350
Modern System	210
Datalite II	450
MUSIQUE:	
ST Replay 16	950
Clarity 16 Falcon	890
GRAPHISME:	
True Paint 1.03	410
True Image	NC
VIDEO:	
Videomaster ST	650
Videomaster ST RGB	950
Colourmaster	650
DISQUES AMOVIBLES:	
Syquest 44 Externe	2450
Cartouche Syquest 44	350
Boitier SCSI complet	490
Boitier SCSI pour 2 HD	590
Boitier SCSI pour 3 HD	790

HD Ide 3.5 Pour Falcon:
(Livré avec cables 2.5 vers 3.5 et alimentation)

210 Mo ide	1420
420 Mo	1890
540 Mo	2490

CABLES MONITEURS	
Cable VGA vers FALCON	80
Cable Multisynchro FALCON	95
Cable Moniteur VGA vers ST	80

MULTIMEDIA

dirigé par Henri ABDELOUAB

RAINBOW 2 MULTIMEDIA

Devrait être sorti lorsque vous lirez ces lignes. Pour un prix de 590,00 F, vous aurez droit à un module son, un module sprite, un module film, un module animation et en prime un module DOMINO contenant un jeu du même nom. Mais ce ne sont pas les seules améliorations, vous aurez droit (enfin) à des textures de peintures comme aquarelle, huile...

MULTIMEDIA, QUAND TU NOUS TIENS !

Qui d'entre vous n'a entendu parler de MULTIMEDIA?

Ce mot aux multiples significations, employé souvent à tors et à travers mérite bien qu'on lève enfin le voile sur les atouts de ce phénomène des temps modernes.

MULTIMÉDIA OÙ ? COMMENT ?

L'apparition du mot multimédia date des années 60, mais le concept remonte à la nuit des temps. En effet toute information, marketing, publicité, formation, communication, utilisent l'association de plusieurs éléments, toujours dans le but d'attirer l'attention du public visé. Ainsi on trouve dans notre quotidien la télévision, les supermarchés, les journaux, les cd-Rom, les k7 vidéo, les magnétophones, les odeurs, etc... La liste est tellement longue que nous vous incitons à consulter les ouvrages spécialisés en la matière. Sachez cependant qu'on est les principaux visés par ces nouvelles techniques qui tournent autour d'un même sujet: le marketing. Prenons l'exemple d'un client de grande surface qui se promène au rayon bricolage. D'un seul coup, l'image d'un moniteur vidéo attire votre attention: la bande vidéo qui tourne montre l'utilisation de tel ou tel outil plus ou moins révolutionnaire, avec des exemples concrets. Si le produit vidéo est bien conçu, vous avez des chances pour repartir avec le produit après l'avoir payé à la caisse. Voilà, nous sommes en plein multimédia. Autre exemple très nouveau: au rayon boulangerie, une douce odeur attire votre attention sur un paquet de brioches éclairé particulièrement par des spots ponctuels: vous achetez; et ainsi de suite. Dans ce dernier cas, les techniques employées sont très surprenantes: l'odeur de viennoiserie est purement factice. Un atomiseur diffuse le par fin de pain chaud pour attirer l'attention. Si l'on ajoute un éclairage adéquat sur le produit à mettre en valeur, un emballage attrayant, une bonne place dans le rayon; le prix rentre très peu en ligne de compte. Le seul but étant de vendre, on voit très bien ici un exemple concret de ce qu'est le multimédia ou association de plusieurs techniques de communication

Le nombre d'exemples et inimaginable mais sachez que de nouvelles techniques ne cessent d'être inventées afin d'attirer le 'pigeon' dans le 'pigeonnier'.

Nous allons essayer sous cette rubrique de vous expliquer les différentes techniques mises en oeuvre dans le domaine qui nous intéresse: ordinateur, musique, vidéo, etc... Car après tout, le Falcon 030 se veut une machine MultiMédia et nous allons vous dévoiler les types d'applications que l'on peut fabriquer avec cette fantastique machine.

LE MATÉRIEL

L'évolution foudroyante des ordinateurs font qu'aujourd'hui, le plus simple des mortels possédant un ordinateur peut faire du multimédia. La simple association d'images et de couleurs rentrent dans le cadre du multimédia. Ajoutez du son, de la vidéo et vous voilà en possession de l'outillage de base du parfait concepteur de multimédia. Mais que faut exactement pour faire du multimédia ? Simple: un ordinateur de base qui servira de moteur à votre système, puis divers périphériques permettant d'associer des techniques complémentaires qui sont la voix, la musique, l'image, l'animation, la vidéo, etc... Parmi les interfaces complémentaires, on aura:

Le CDROM: support de 650 Mo servant de base de données pouvant intégrer de la musique, des vois, des images, des animations.

L'interface Overlay qui se chargera des digitalisations vidéo d'animations ou d'images fixes pouvant atteindre une définition de 16 millions de couleurs.

Le magnétophone, lecteur de CD, platine disques, DAT, etc..., servira à intégrer des séquences sonores avec le logiciel adéquat sur votre FALCON. Exemple: direct to disk, sampling, etc...

Le magnétoscope, Caméscope, servira à enregistrer toutes les images issues de votre ordinateur et alimentera également les interfaces de digitalisation vidéo.

Les synthés, expandeurs, claviers midi, etc..., dialogueront via le port midi du Falcon 030.

Les interfaces dialoguant sur le port RS 232 qui pilotent des éclairages et effets sonores font partie également du multimédia.

Enfin, très important, toute une gamme de logiciels dans les divers modèles qui serviront à piloter individuellement tout ce petit monde qui peut se raccrocher au Falcon 030. Comme on le voit, dans des configurations aussi complètes, l'ordinateur est vraiment noyé dans la masse de composants nécessaires à faire du multimédia, mais tellement important, qu'il suffit de le supprimer pour ne pouvoir rien faire. J'espère que vous vous rendez compte de l'importance de l'ordinateur dans la chaîne multimédia. Si nos grands-pères avaient besoin de matériel coûtant plusieurs millions de francs, pour de maigres résultats, nous, petits-fils prodiges, n'avons besoins que d'à peine quelques milliers de francs pour aboutir à d'extraordinaires résultats. Il ne manque plus que le principal: votre matière grise. Mais là, pas de mystère, cela s'apprend !

Voilà, après cette introduction sur le multimédia, nous passerons en revue l'actualité dans ce domaine, avec l'arrivée de nouvelles interfaces hardware et de nombreux logiciels conçus pour le multimédia.

Henri ABDELOUAB

BOOSTER VIDEO

Enregistrer vos animations ou vos jeux favoris sur votre magnétoscope n'est pas une mince affaire sur Falcon 030, malgré les efforts d'Atari corp, qui ont intégré une sortie vidéo composite PAL ainsi qu'un signal HF aux normes PAL.

POURQUOI? POUR QUI ?

Le Falcon possédant un signal vidéo composite d'une qualité plus que douteuse, l'insertion d'un tel signal dans une régie vidéo ou sur votre magnétoscope vous feront rougir de honte devant vos hôtes. En deux mots, c'est catastrophique ! pourquoi ? Simplement par l'insuffisance du niveau de sortie du Falcon 030. 0X0 Concept a eu l'ingéniosité de palier à ce problème, en mettant au point une interface hardware extérieure se connectant sur le port de sortie vidéo du Falcon 030. Cette interface transforme le pauvre signal vidéo composite PAL en un signal permettant l'exploitation du Falcon 030 dans la plupart des cas de figure, que ce soit dans le monde institutionnel, Pro, ou sur toute source d'enregistrement au format PAL. Pour le possesseur de magnétoscopes au standard SECAM, le plus répandu en France, il faudra vous procurer un transcodeur PAL vers SECAM (en vente dans toutes les épiceries de matériel vidéo et grandes surfaces).

VGA ET VIDÉO RVB

Le Booster vidéo étant équipé d'une fiche RCA, en sortie, inutile d'espérer y voir une quelconque résolution dans le mode VGA. En True-Color, par contre, le Booster Vidéo prend une ampleur surprenante. Sur le boîtier connecté sur le port vidéo, figure un potentiomètre permettant d'ajuster les gains. On s'en servira pour rehausser certaines images ou compenser des longueurs de câble importantes. Dans le mode de la vidéo, il est fréquent de parcourir des dizaines de mètres avant d'atteindre l'écran de visualisation qui peut être dans une autre pièce (cas des studios de production, cars régie, rétroprojection, etc...).

INDISPENSABLE ?

Pour un prix très modique: 250 FF c'est l'interface à posséder absolument si vous bricoler la vidéo. D'autres interfaces spécifiques viendront combler certains vides en matière de vidéo, car le falcon 030 est utilisé dans le monde professionnel, plus qu'on ne le croit et notamment en graphisme; A suivre...

Henri ABDELOUAB

GENLOCK BEELOCK

S'il fut un temps ou le mélange d'images informatiques et vidéo n'était réservée qu'aux professionnels, la conception de nouvelles machines, comme le FALCON 030, permet désormais ce mélange à moindre frais...

GENLOCK, MAIS ENCORE...

Le Genlock est l'interface magique qui permet l'association d'images informatiques et vidéo conventionnelles. En terme concret, grâce au genlock, on pourra mélanger les deux sources ensembles permettant ainsi de créer des effets tels: titrage, habillage, retouche d'image vidéo, masques, insertion de logos, etc...

La seule restriction sur FALCON 030, sera l'utilisation du Genlock dans les modes RVB (True Color). Pour les modes VGA, oubliez le genlock; cela n'est point possible à cause des fréquences de balayage trop importantes.

CARACTÉRISTIQUES...

Pour mélanger deux sources vidéo, il faut qu'un élément de la chaîne soit maître. Dans le cas de l'utilisation d'un genlock, la source principale étant le signal vidéo externe en provenance d'un Caméscope, magnétoscope ou caméra, ce sera à partir de cette source que l'on synchronisera l'ordinateur. Dans le cas du Falcon 030, la fréquence sera de 32 Mhz. Ainsi, la fonction incrustation sera validée. Certains genlocks possèdent également la fonction d'incrustation directe, ce qui permet, comme dans le cas du Mega STE ou STF de pouvoir enregistrer les images directement sur magnétoscope. Les genlocks capables de cette fonction supplémentaire possèdent en interne un générateur de synchronisation qui rentre en service en cas d'absence d'un signal vidéo externe, comme c'est le cas dans les genlocks de Satellite et Télévision qui utilisent les processeurs Motorola MC 1378, successeur du tant connu du MC 1377 pour l'incrustation et des SAA 1043 pour la synchro. Côté pratique, l'utilisateur se contentera simplement d'effectuer les connexions préconisées par le constructeur dans notre cas, nous avons eu entre les mains deux genlocks made in France: le ST PAL de SATV et le BEELOCK de 0X0 CONCEPT. Le premier, ayant déjà fait du chemin depuis le STF et ayant un prix avoisinant les 2500 FF (ST PAL). Pour le modèle de 0X0 Concept (BEELOCK), son prix attractif de 1790 FF répond à la norme 'POWER WITHOUT THE PRICE', la puissance sans le prix, tant chère à ATARI. C'est en effet le genlock le moins cher du marché actuellement.

INSTALLATION...

La mise en place du Beelock est d'une simplicité exemplaire: livré avec la connectique nécessaire, il suffit d'un cordon de liaison vers la prise moniteur du Falcon, une liaison caméra ainsi qu'une liaison vers l'écran vidéo où l'on pourra voir le résultat du travail effectué, puis d'une prise secteur pour l'alimentation de l'interface. Une fois ces opérations effectuées, il ne reste plus qu'à placer votre Falcon 030 en mode RVB, puis de lancer le programme de synchronisation fourni avec le genlock et c'est parti. Simple non ? Une mise en garde est quand même à signaler avec un grand ATTENTION, aux possesseurs d'adaptateurs graphiques tels que BLOWUP, SCREENBLASTER et SPEED RES CARD. En effet ces cartes possèdent leurs propres horloges et on la fâcheuse tendance à posséder un adaptateur à placer en externe sur le port vidéo du Falcon 030. De plus, permettant d'accroître les résolutions de base de l'oiseau notamment dans les modes VGA, pour lesquels ces interfaces sont conçues. Leur utilisation avec un Genlock endommagera irrémédiablement celui-ci. Enlevez donc ces adaptateurs graphiques du port vidéo du Falcon.

ET ALORS...

Vous voici enfin aux commandes de votre vaisseau de production d'images vidéo-infographiques. Lancer votre programme favori de dessin qui accepte de fonctionner en RVB, puis changer la palette en sachant que tout ce qui est noir, laisse passer le signal vidéo, et le tour est joué. Des réglages tels que le niveau d'incrustation et la phase permettent d'affiner l'incrustation. De nombreux programme se prêtent très bien au genlock, comme Prism paint, Neochrome, Degas, etc... En mode True Color, certains programmes de titrage, tel Overlay devrait voir le jour très prochainement. PARX, nous prépare également un programme de titrage exploitant les genlocks.

CONCLUSION...

Pour un prix très attractif de 1790 FF,-le Beelock de 0X0 Concept offre le meilleur rapport qualité - prix du moment. Sa simplicité d'utilisation en fait un très bon outil qui représente un des éléments de base de l'union de la vidéo et de l'informatique. Une version 2 devrait voir prochainement le jour. En attendant, si vous possédez un falcon et une source vidéo, optez pour le premier maillon de la chaîne: le BEELOCK I.

Henri ABDELOUAB

P.A.O.

dirigé par Patrick BONNET

SALOMON - AGRAPH': SUITE

La célèbre firme de matériel de sport d'hiver a maintenant confié l'intégralité de la réalisation de ses documents à flasher à la société AGRAPH' spécialisé dans la PAO sur ATARI.

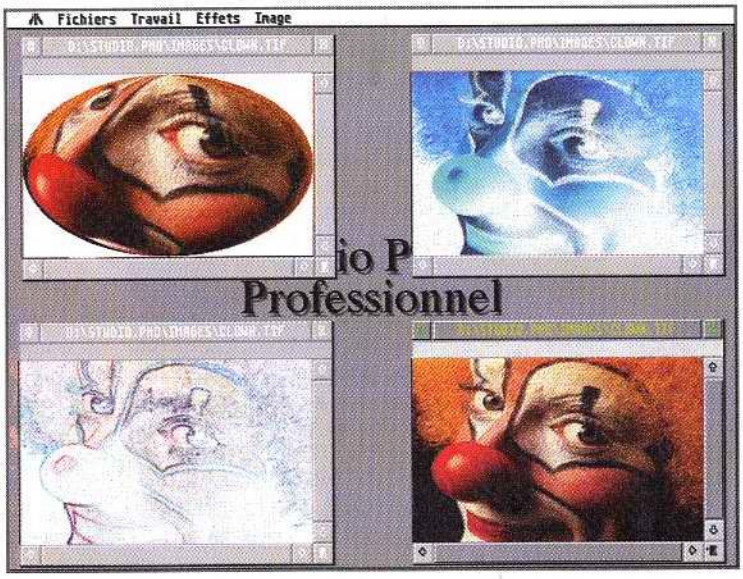
La raison ? Comme nous vous l'annoncions durant notre précédent reportage, la qualité des films réalisés sur TT en COMPUGRAPHIC est nettement supérieure au POSTSCRIPT généré par les machines APPLE. Malgré un très grand parc de MACINTOSH haut de gamme, et récemment de SILICON GRAPHIC, SALOMON a opté une fois de plus pour la qualité.

STUDIO PHOTO PRO

Nouvelle mouture évoluée du logiciel de retouche d'images, Studio Photo Pro, bien que tournant sur toute la gamme, a été spécialement optimisé en vue d'une utilisation sur Falcon avec son DSP.

RETOUCHE D'IMAGE

Contrairement à un logiciel de dessin, un logiciel de retouche est avant tout destiné à manipuler une image existante dans le but de créer une nouvelle image (améliorée, corrigée, retouchée, truquée...) la plupart du temps destinée à être imprimée (flashée). Mais ceci n'exclut pas totalement la création «ad nihilo» lorsque les outils proposés s'y prêtent.



CONFIGURATION

Studio Photo Pro nécessite au minimum un méga de mémoire vive, un disque dur et, c'est préférable, un écran couleurs. S'il tourne sans problèmes sur toute la gamme Atari, il atteint cependant son maximum de puissance sur un Falcon. En effet, l'ensemble des effets applicables à une image, nécessitant de nombreux calculs, a été optimisé afin de tirer partie de la présence du DSP. Ceci augmente très sensiblement la rapidité d'exécution. En outre, l'optimisation a également porté sur l'affichage en mode True Color.

INTERFACE

L'interface GEM propose 4 menus : Fichiers, Travail, Effets, Images. Une image chargée sera traitée en interne sur 24 bits. Elle prendra place dans une fenêtre classique et l'on atteindra un palette d'outils par un clic du bouton droit. Mais nous y reviendrons.

MENU FICHIERS

Comme son nom le laisse supposer, il traite entre autres de l'import/export d'images, ceci avec une étendue des plus satisfaisantes : 22 formats d'importation (TIFF, JPG, IMG, TGA, etc.) et 10 formats d'exportation (TIFF, JPG, IMG, etc.). On peut également y lancer une impression (utilisation du driver SpeedoGdos), après avoir tramé l'image avec l'une des nombreuses trames disponibles. On y règlera quelques paramètres globaux comme par ex. l'activation de l'Undo ou l'utilisation d'un sélecteur de fichiers externes. C'est à partir de ce menu que pourront se charger d'éventuels modules externes.

LE MENU TRAVAIL

Il s'agit de la véritable tour de contrôle de l'ensemble des tâches à effectuer. On y déterminera tout d'abord le mode voulu : RVB, CMY, CMYK, Palette, Bitmap. En fonction du mode choisi, l'image sera convertie en conséquence. Les modes CMY et CMYK se révèleront très utiles en cas de flashage envisagé. Le mode palette réduira l'image à la résolution courante et se justifiera sur des machines autres que Falcon (accélération de l'affichage).

La gestion des blocs se fait selon un collage libre, un collage au même endroit ou encore par collage d'une image sur une autre.

La gestion des plans est un des points forts du programme. Le menu Travail permet de sélectionner un plan afin de ne travailler que sur lui. Il est également possible d'échanger des plans (R devient V donc V devient R). Une boîte de dialogue spéciale autorise de nombreuses manipulations (ajout, retrait, multiplication...) des plans en choisissant le plan source et le plan destination.

Plus fort encore : la création de plans ! Ceux-ci serviront par exemple au masquage (en 8 bits), ce qui implique la possibilité d'avoir plusieurs masques, à raison d'un masque par plan créé. L'option «merger image» permet, après avoir créé un plan, de lui affecter une image chargée en mémoire. Celle-ci peut alors au besoin servir de masque.

Le masque en 8 bits permet une progression de l'effet de masquage d'un niveau 0 à un niveau 100%. Ainsi par ex. un masque à 50% atténuera de moitié tout effet appliqué à l'image. S'il est possible de le faire manuellement, une option lance le lissage du masque. Lorsqu'on travaille sur le plan dévolu au masque, toutes les fonctions lui sont applicables. C'est dire l'étendue des possibilités offertes. L'inversion et l'effacement global du masque ne manquent pas à cette bien belle panoplie.

LE MENU EFFETS

L'exploration de l'ensemble des possibilités offertes par ce menu a de quoi occuper quelques soirées... Des effets simples (miroir, pixellisation, inverser, rotation, taille) aux plus complexes, il ne manque pas grand chose. Tout compris, plus de 70 options sont disponibles dont une quarantaine de filtres de convolutions (Sobel, Laplacien, de base comme le lissage ou l'accentuation...), sans compter des filtres de matrice 3X3 ou 5X5 librement défi-

nissables ou des filtrages prêts à l'emploi (delta, minimum, etc.).

Difficile d'être exhaustif, mais je ne peux faire l'impasse sur les possibilités de déformations, selon des ondulations, des grossissement ou étirement, des coulées, des spirales et le tout paramétrable sur l'ensemble de l'image ou une portion de celle-ci. Bien maîtrisés, ces effets sont spectaculaires et d'excellente facture (par exemple : reflet d'une image dans une flaque d'eau par l'effet «vague»...).

Ajoutons la projection (sur sphère), la mise en place de texte (fontes Speedo ou True Type avec NVDI 3.0), le travail sur histogramme ou courbe de gradation et l'on aura malgré tout qu'une faible idée du potentiel caché dans ce menu.

PALETTE D'OUTILS

Celle-ci est composée de deux catégories. Les outils réservés au dessin proposent : crayon, craie, eau, doigt, aérographe, dégradés, gomme, tampon, éclaircisseur, remplir, pipette, découpe de bloc, choix de couleur, applicables en mode point, droite ou courbe de Bézier, disposant chacun de nombreux paramétrages (taille, forme, recouvrement, force...). On pourra cependant regretter l'absence d'un «crayon undo».

Les outils réservés au masque sont constituées du crayon , de la gomme, de l'eau, de la baguette magique, de l'outil de remplissage, des dégradés, du carré magique et du choix de couleur (force du masque.

N'oublions pas le zoom qui autorise une réduction ou un agrandissement jusqu'à un rapport de 16.

CONCLUSION

Une richesse fonctionnelle étonnante, de très nombreuses possibilités de manipulation de l'image, une adaptation au Falcon réussie, un rapport qualité/prix satisfaisant font de STUDIO PHOTO PRO une incontestable réussite. L'édition d'un logiciel de ce niveau sur nos «vieilles machines» devrait mettre du baume au coeur de ceux qui, sans doute trop vite, veulent nous «PéCéifier» ou nous «Macintosher».

Patrick Bonnet

CALAMUS SL: MODULES

Les modules dont vous n'avez jamais entendu parler Un des points forts du logiciel Calamus, phare de la logithèque Atari, réside dans son concept modulaire. En attendant la venue d'une nouvelle mise à jour (qui sera bien évidemment testée dans ces pages), penchons-nous un peu sur les modules actuellement disponibles.

DERNIÈRE MISE À JOUR

Celle-ci datait du 15/04/92 et proposait quelques modules supplémentaires fournis d'office. En voici le rappel : module LIN (calibrage des périphériques de sortie), FARBFORM (conversion de couleurs libres en liste), CYMKSWAP (échange des niveaux de couleurs pour images CJMN), COMPRESS (compression d'images), HELPTEXT (système d'aide) et TOURNER. Ce dernier est particulièrement intéressant puisqu'il permet la rotation au centième de degré près d'images bitmap. Les résultats sont d'excellente qualité. On peut activer une fonction anti-aliasing, ou encore déterminer si l'image originale subira directement la rotation ou s'effectuera sur une copie de celle-ci. Jusqu'à présent la rotation d'images était limitée par pas de 90°.

TOUS LES MODULES

Depuis cette dernière mise à jour, de nombreux modules ont été développés. Ils renforcent parfois de manière très sensible la puissance du logiciel. Ils sont tous disponibles auprès du magasin SCAP. En voici le nom, ainsi qu'un bref descriptif. Ils seront ensuite décrits plus en détail au fur et à mesure des numéros à venir.

Barcode : générateur de code barre

Bridge : module très puissant de conversion (voir description plus loin)

Calplot : module pour traceur ou machine à découpe Clipart : clipboard dont le contenu est sauvegardable (très pratique)

Filter : module permettant de filtrer toute image bitmap (à partir de 8 bits)

Gridplay : gadget amusant (décrit plus loin)

Joblist : gestionnaire très complet des tâches d'impression Jongleur : gestionnaire de fontes (regroupement, mise en famille, visualisation)

Lineart : module de dessin vectoriel (testé plus loin) Mask : masquer tout par n'importe quoi et réciproquement. Une merveille (description complète dans le prochain numéro) Merge : intégrer une image (à partir de 8 bits) dans une autre selon de très nombreux paramètres

Paint : module de retouche astucieux (test dans le prochain numéro)

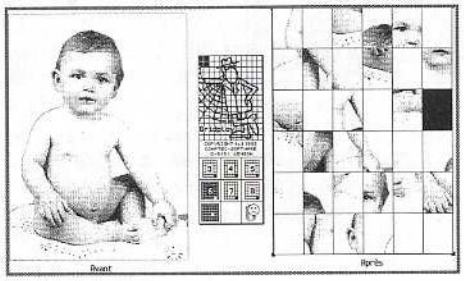
S-Raster : création de dégradé

Starscreening : ce que découvre la PAO Mac et PC (et à quel prix !) existe depuis longtemps sur Calamus : le tramage stochastique (test dans le prochain numéro)

Toolbox : utilitaires divers (alignements, conversion de type de cadre, etc) indispensable

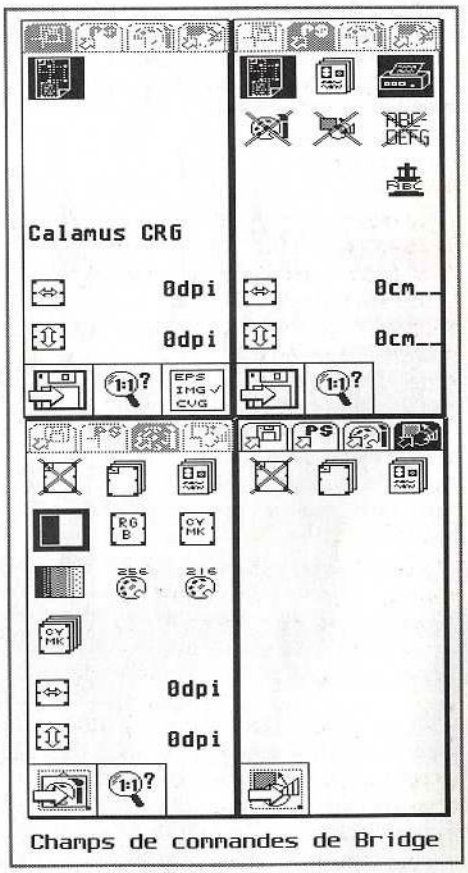
GRIDPLAY

Petit module «gadget», il transforme n'importe quel cadre image en puzzle à pièces carrées (choix de 3X3 à 8X8). Il s'agit ensuite, selon le principe du pousse-pousse de reconstituer l'image. Ingénieux et détendant après 2 heures de mise en pages ardue. Seul regret, on ne peut conserver une trace de l'image transformée...



BRIDGE

Ce module se présente comme une sorte de passerelle universelle. Il propose l'exportation après transformation d'un cadre quelconque ou de la page entière selon une résolution définissable. Les formats proposés sont les suivants : CRG, GIF, IFF, IMG, PCX, NEO, PIC, AIM, TIF, ESM, TGA, BMP, PAC, PI?, GFA et RAW en ce qui concerne le bitmap (et le JPEG, hein ! pourquoi pas le JPEG ?), CVG,



Champs de commandes de Bridge

GEM, DXF (autocad), PLT (HPGL) et EPS (Illustrator 3.0) pour les formats vectoriels.

La conversion du type est également autorisée selon les possibilités suivantes : monochrome, 24 bits RVB, 32 bits CYMK, 8 bits niveaux de gris, 8 bits couleurs, 8 bits trame, CYMK en quatre cadre. La force principale de ces conversions potentielles réside dans le fait qu'elles s'appliquent à n'importe quel type de cadre. Quelques exemples illustreront ce propos : - une image couleur en image monochrome

- une image à niveaux de gris en image couleur - un cadre texte en cadre vectoriel (avec tous les caractères considérés comme objets vectoriels et

manipulables comme tels. Idéal pour le titrage)

- un cadre surface groupé avec une image couleur en image couleur (ou monochrome, ou niveaux de gris !)

- un cadre vectoriel en image de type quelconque - etc..

Bref, de très nombreuses solutions dont l'utilité apparaît au fur et à mesure des besoins (nous en reparlerons à propos du module Mask le mois prochain).

L'exportation vers PostScript sous forme de fichier ou directement sur le port parallèle ou série est proposée. Celle-ci semble très complète. Les textes, images et graphismes vectoriels peuvent être pris en compte ou non et la sortie peut être monochrome, à niveaux de gris ou couleurs.

En conclusion, Bridge est un module qui porte bien son nom et qui renforce considérablement la puissance dans le domaine du graphisme de Calamus.

LINEART

Ce module de dessin vectoriel est en quelque sorte appelé à remplacer le logiciel Outline Art 3, dont il reprend bon nombre des fonctionnalités. Comme celles-ci sont nombreuses, il convient d'en proposer une description quelque peu détaillée.

OUTILS CLASSIQUES

On les retrouve tous : placer/ôter/insérer/déplacer un point, générer une droite ou une courbe de Bézier, grouper/dégrouper des objets, placer devant/derrière. Les indications de coordonnées peuvent se faire relativement à la page ou au cadre. Des formes prédéfinies sont proposées, y compris des portions de cercle. La couleur de la surface et celle du contour (ainsi que son épaisseur) sont librement définissables. Bref, en gros, tout ce qu'on trouve déjà dans le module actuel. La suite représente en fait toutes les nouveautés proposées.

TEXTE

Un panneau de commandes permet de gérer du texte. Celui-ci peut se placer sur une ligne d'inclinaison, sur un cercle ou portion de cercle ou sur un chemin vectoriel quelconque. Il est possible de charger une fonte en cours de travail sans quitter le module. Divers autres réglages sont proposés comme l'approche, la taille des caractères, leur adaptation (modification par exemple du rayon du cercle ou du corps). De fait, tout ce qu'il faut si l'on se met en tête de réaliser un joli titrage...

Les nombreuses fonctions disponibles dans le nodule LineArt

L'ASTUCE DU MOIS

Imaginons que nous voulions déplacer deux objets vectoriels en maintenant leur position relative l'un par rapport à l'autre. «Il suffit de les grouper !» me rétorquera-t-on aussitôt. Certes, mais ce faisant, chaque objet perd ses caractéristiques propres (couleur, épaisseur des lignes...). De fait, on perd deux objets distincts par création d'un nouvel objet.

Ce qu'il nous faudrait, c'est une fonction de groupement analogue à celle que l'on trouve dans le reste du logiciel, permettant de grouper et de dégrouper à volonté des cadres y compris de type différents sans que ceux-ci ne perdent leurs caractéristiques propres. Dans notre cas, les objets sont de même type, bien évidemment, mais le groupement leur fait perdre leur individualité (un des deux objets prendra la couleur de l'autre).

Heureusement, une solution non documentée existe. Voici comment faire : on sélectionne le premier objet, puis le second (avec un shift-clic). Ceci fait, un «alternate-clic droit» les groupe, mais de façon provisoire. Il est maintenant possible de déplacer les deux objets (ou plus). Un nouveau clic sur le bouton droit les dégroupe... et le tour est joué. Etonnant, non ?

DÉGRADÉ

Un autre panneau de commandes gère les dégradés vectoriels. Ceux-ci peuvent être linéaires ou circulaires. Un formulaire de paramétrage permet de choisir la couleur de départ, une couleur intermédiaire, la couleur finale, l'angle d'inclinaison, le nombre d'objets nécessaires à la création (plus il y en a, plus le dégradé sera «fin»).

Deux fonctions nouvelles et particulièrement intéressantes sont en outre proposées. La première créera un dégradé entre deux objets préalablement sélectionnés selon les paramètres décrits ci-dessus. La seconde ne crée pas d'objets nouveaux, mais répartit le dégradé sur 5 (ou plus) objets sélectionnés.

DÉFORMER

Le dernier panneau de commande gère la déformation. Pour ce faire, il faut créer une grille (maillage paramétrable) qui se trouve être composée de courbes de Bézier. Il convient ensuite de «déformer» celle-ci par ses points de contrôle ou points tangentiels. Cette grille offre beaucoup plus de souplesse d'utilisation que celle que l'on trouve dans DidotLineart ou DA'S Vektor car chaque point est totalement indépendant des autres. Une fois la grille déformée selon votre bon vouloir, il reste à sélectionner l'objet à projeter dessus. Attention, cependant, pas de droit à l'erreur, aucun UNDO n'est prévu. Il est dès lors sage de ne procéder à ces essais que sur une copie de l'objet.

Bref, ce rapide descriptif démontre assez clairement que ce module s'approche de très près d'un «vrai» programme de dessin vectoriel. Il devrait être en mesure de satisfaire tous ceux qui ont à effectuer ce genre de travail et qui souhaitent ou bien rester dans le programme principal ou bien ne pas investir dans un logiciel équivalent par crainte de ne pas avoir à l'utiliser «à fond». Rappelons que le concept de modularité n'oblige pas à le conserver en permanence en mémoire.

Patrick Bonnet

PAO:
PIEGES ASSISTES PAR ORDINATEUR

La PAO (au sens large du terme) est manifestement un des domaines que tout utilisateur d'informatique abordera un jour ou l'autre. La série qui débute dans ce numéro se fixe pour objectif de recenser les erreurs à ne pas commettre afin que le produit imprimé soit à la hauteur de la puissance des logiciels utilisés. Les conseils et remarques ne réfèrent à aucun logiciel précis car tout simplement valables quelque soit le programme utilisé. D'autres articles traiteront de la manière d'exécuter telle ou telle tache avec tel ou tel programme.

COLONNES

Tous les logiciels de PAO autorisent le multicolonnage. Dès lors certaines règles s'imposent si l'on veut qu'un éventuel lecteur suive le sens de la lecture sans gêne ou hésitation. C'est la taille des caractères qui doit déterminer l'espace entre les colonnes. Il convient en règle générale que cet espacement équivale à 4 caractères.

La PAO (au sens large du terme) est manifestement un des domaines que tout utilisateur d'informatique abordera un jour ou l'autre. La série qui débute dans ce numéro se fixe pour objectif de recenser les erreurs à ne pas commettre afin que le produit imprimé soit à la hauteur de la puissance des logiciels utilisés. Les conseils et remarques sont indépendantes d'un logiciel précis car tout simplement valables quelque soit le programme utilisé. D'autres articles traiteront de la manière d'exécuter telle ou telle tache avec tel ou tel programme.

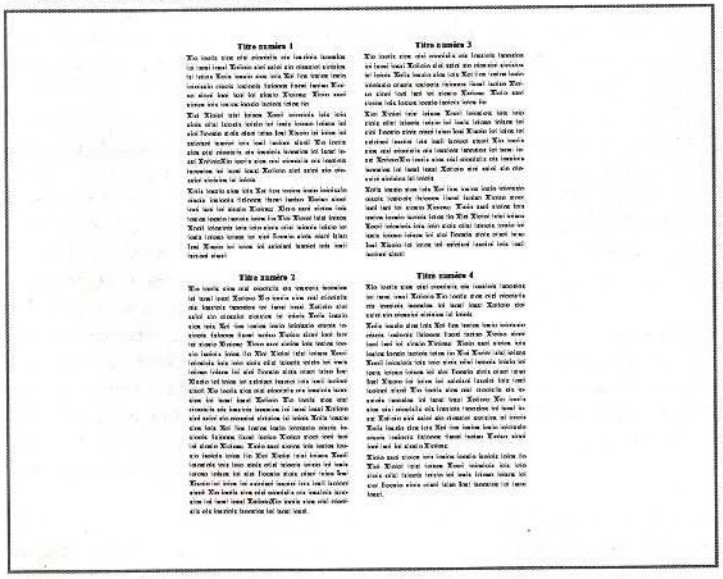
Colonnes

Tous les logiciels de PAO autorisent le multicolonnage. Dès lors certaines règles s'imposent si l'on veut qu'un éventuel lecteur suive le sens de la lecture sans gêne ou hésitation. C'est la taille des caractères qui doit déterminer l'espace entre les colonnes. Il convient en règle générale que cet espacement équivale à 4 caractères.

Illustration 1 : colonnes trop proches l'une de l'autre

ALIGNER

Autre piège à éviter lorsque la mise en pages utilise plusieurs colonnes : l'alignement horizontal des titres et sous-titres. Le lecteur ne saisit plus le sens de lecture : horizontal ou vertical ?



SAFPAO

10, rue de Bagnolet 75020 PARIS
Ouvert du mardi au vendredi de 10h à 18h le samedi de 10h à 17h
M° Alexandre Dumas entrée 1ere Cour

MATERIEL

FALCON, 1040, Mega STE TT
Ecran du 14 au 21 pouces
Imprimante, Laser Scanner
3 à 5 fois plus rapide que votre TT
LE **MEDUSA** ARRIVE

DISQUE DUR, MEMOIRE

Extention mémoire de 1 à 14 (FALCON)
1 à 4 Série STE
4 à 64Mo (TT)
Disque Dur de 170 Mo à 540Mo (falcon)
240 Mo à 1 Giga Mega STe TT
Carte extension TT 16, 32, 64 Mo

JEUX, MULTIMEDIA

Console JAGUAR
toutes les nouveautés JAGUAR
CD Rom, Enceintes préamplifiées pour Falcon

PRATIQUE

remplacer votre souris par une Tablette graphique
Carte d'émulation atari sur PC
Agenda électronique CALEPIN

MATERIEL PC

Du DX33 au Pentium 90 Mhz
avec carte atari intégrée
CALAMUS NT

OCCASION REPRISE SAV

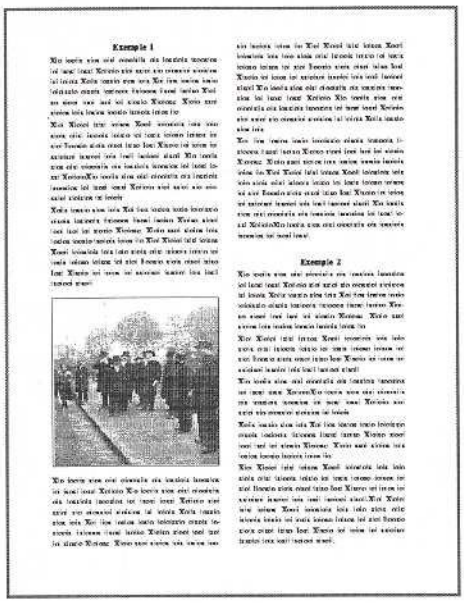
Reparation, reprise toute la gamme ATARI
Vente par correspondance
réglement carte bleue

Le remède passe par un changement du corps des caractères (texte et-ou titres), ou par un changement de la police ou encore par un changement de l'interlignage et-ou de l'espacement inter-paragraphes. On parvient ainsi rapidement à obtenir des titres non alignés et le sens de la lecture redevient évident.

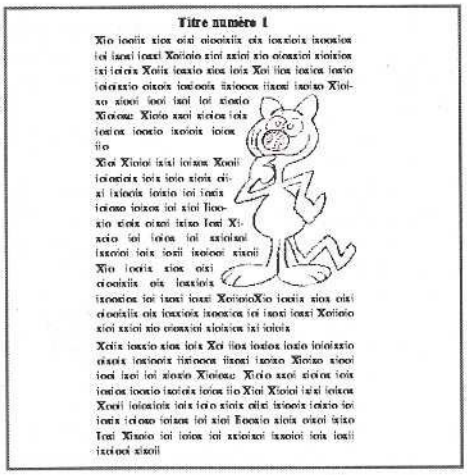
BLANC

L'équilibre entre les blancs et les noirs d'une feuille imprimée fait partie d'une composition réussie. Il convient donc d'éviter des espaces blancs trop importants sur la page. Ceux-ci peuvent provenir d'une illustration trop petite ou d'un article ne remplissant pas la colonne.

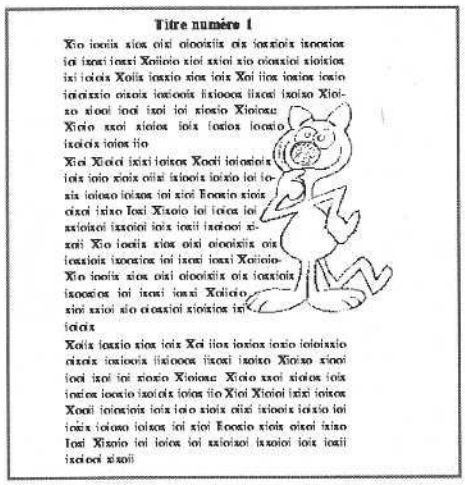
La solution réside dans un agrandissement soit des caractères, soit des titres soit de l'illustration.



Ce type de problème peut également survenir lors de l'habillage d'une illustration par du texte.



Dans ce cas, un déplacement de l'illustration ou encore son encadrement (sur fond gris par exemple) corrige ce défaut.



SURCHAGE

Celle-ci est généralement due à des colonnes de texte trop rapprochées entre elles et trop près des bords, ainsi qu'à une densité de texte trop importante.

Il convient d'aérer le texte, d'équilibrer les blancs et noirs de la feuille, d'espacer correctement les colonnes entre elles et par rapport au bord.

Il en ira de même pour du texte trop comprimé dans des encadrés, produisant également cette impression de trop plein.

SUITE AU PROCHAIN NUMÉRO

Voilà, ce sera tout pour cette fois. J'espère que ces quelques conseils trouveront un écho favorable auprès de tous ceux pour qui imprimer (donc communiquer) mérite de ne pas seulement privilégier le fond (le message) mais également la forme, support sans lequel le message n'est plus grand-chose.

Patrick Bonnet

PLUS DE 200

C'est le nombre de dévelloppeurs utilisant BIG et étant en contact avec son auteur, à savoir Claude ATTARD

PROGRAMMATION

dirigé par Marc ABRAMSON

DEVPAC DSP

Devpac DSP se compose d'un éditeur de textes, d'un assembleur et d'un déboguer DSP 56001. Le tout tient sur une seule disquette et est livré dans un classeur.

LE MANUEL

Le manuel d'une centaine de pages se présente sous la forme d'un classeur format A5, malheureusement en anglais! Mais tout informaticien qui se respecte devrait maîtriser le dialecte des mangeurs de steak à la confiture de fraises! Si la majeure partie du manuel est consacrée à l'éditeur de textes, on trouve également quelques exemples plutôt simples de programmation DSP et une explication sur une manière de créer les DSP subroutines. La première partie du manuel explique toutes les étapes pour créer un programme DSP, exemples à l'appui. Les sources se trouvent bien entendus sur la disquette contenant le programme.

Globalement, ce manuel s'adresse plutôt à des personnes ayant déjà de bonnes bases sur le DSP 56001. On regrettera particulièrement l'absence d'un récapitulatif du jeu d'instruction du DSP par exemple. De même une liste des messages d'erreurs produites par l'assembleur est disponible en annexe mais aucune explication sur les origines éventuelles de l'erreur n'est donnée, autrement dit l'intérêt semble minime. Mis à part ces défauts, le manuel reste tout de même agréable à lire et pratique à manier.

L'EDITEUR DE TEXTES

L'éditeur est strictement identique à celui de devpac 3, mis à part quelques options. L'avantage est que ceux d'entre vous qui avez l'habitude d'utiliser Devpac ne seront pas dépaysés, l'inconvénient est que les défauts sont toujours là: gestion de bloc complètement non-standard, raccourcis claviers anarchistes et lenteur relative. Si on constate quelques bogues en particulier sur FALCON030, on regrettera le fait qu'on ne puisse plus utiliser cet éditeur de texte pour écrire et assembler du code 680x0, les boîtes de dialogues relatives au 680x0 ayant disparues.

L'ASSEMBLEUR

Si jusqu'à maintenant l'ensemble était satisfaisant, l'assembleur est la grosse déception du lot. Au premier abord, tout va bien, il semble plutôt rapide et permet de produire des fichiers programmes (*. LOD), binaires (*. P56) ou subroutine (*. B56) avec ou sans les symboles.

Malheureusement après étude, cet assembleur est entaché de plusieurs défauts.

1) il n'est pas 100 % compatible avec l'assembleur de Motorola et ne reconnais pas les instructions du type: JMP *, ni certaines directives comme par exemple @cos (), @sin (), etc... ce qui oblige à modifier la plupart des sources à la main.

2) il ne sait pas gérer les fichiers include «en cascade» ce qui limite à un seul niveau de fichier include.

3) lors d'une erreur au cours de l'assemblage, le numéro de la ligne est totalement incorrect si le source comporte des fichiers include. Pire, si l'erreur a lieu dans un fichier externe, l'éditeur est incapable de charger le fichier en question en positionnant le curseur à la bonne ligne. En fait il n'y a alors aucun moyen de savoir où l'erreur a eu lieu. La seule méthode que j'ai trouvé consiste à générer un listing dans lequel les erreurs sont mentionnées à la ligne fautive, et d'analyser ce listing, mais en utilisant cette solution peu pratique, la durée d'assemblage augmente dramatiquement.

Enfin, l'assembleur ne semble pas tout à fait stable, puisque j'ai subi une fois un plantage inexpliqué en cours d'assemblage! C'est assez frustrant.

MON56: LE DEBOGUEUR

Le déboguer présente une interface classique. Une fenêtre contenant les registres et l'état du DSP, une autre pour le désassemblage de la mémoire.

Petit reproche tout de même: on ne peut ouvrir qu'une seule fenêtre par type (désassemblage, visualisation de la mémoire).

Bien que fonctionnel, ce déboguer ne dispose pas d'énormément de fonctions. Il est par exemple impossible d'envoyer des données au DSP via le port HOST, ce qui est bien dommage à mon avis.

Point très important, Mon56 est capable de charger un programme DSP (*. LOD ou *. P56) soit en tant que programme DSP soit en tant que DSP subroutine, ce qui est idéal pour la mise au point de ces dernières.

Les actions sur les zones mémoires sont rares: on peut en tout et pour tout, charger et sauver des blocs mémoire d'une part, et remplir une zone avec un mot binaire d'autre part.

Les actions sur le programme sont heureusement plus nombreuses: on peut insérer des breakpoints simple (ni arrêt conditionnel, ni compteur ne sont possible). Une autre fonction très pratique est «Run to break» qui exécute le programme jusqu'au prochain breakpoint, mais qui rend la main au bout de quatre secondes si aucun breakpoint n'a été atteint; c'est pour moi la fonction essentielle de Mon56, car même si votre programme est complètement bogué, il devient possible neuf fois sur dix de reprendre le contrôle du DSP!

Il est également possible d'exécuter le programme pas à pas et de sauter l'instruction pointée par le PC.

Tous les registres du DSP (Xn, Yn, A, B, Rn, Mn, Nn) sont éditables, il suffit simplement de cliquer dessus.

Une dernière commande très utile également est «Grab control» qui est une bouée de sauvetage au cas ou Mon56 n'arriverai pas à reprendre le contrôle du DSP, dans ce cas une interruption est générée et là encore neuf fois sur dix Mon56 redevient maître.

Petits points noirs tout de même le débogueur semble mal fonctionner dans des résolutions étendues (Blow-up) et/ou avec NVDI (plantages). D'autre part, il souffre de quelques manques regrètables (pas de gestion du port Host ni de la matrice DMA).

CONCLUSION

L'éditeur n'est pas transcendantal, l'assembleur n'est ni rapide ni pratique, ni complet mais il assemble, ce qui n'est déjà pas si mal, quand au débogueur, il fonctionne très bien et se distingue par le fait qu'il est toujours possible de reprendre le contrôle du DSP.

Si le manuel s'adresse avant tout à des personnes connaissant le DSP56001, à l'inverse le logiciel ne contentera pas les «pros du DSP». Il reste tout de même très efficace pour de petits projets.

Mathias AGOPIAN

BIG 2.01 : LE RETOUR

Il y a déjà un an et demi, dans le n° 75, un article était consacré à la librairie de développement sous GEM nommée BIG, qui était alors toute nouvelle. Depuis, le temps a passé, BIG a beaucoup évolué sous l'impulsion de ses utilisateurs, et une version 2 vient de paraître, qui vous est présentée par son auteur Claude Attard, que nous connaissons pour ses articles sur la programmation du GEM.

PETIT RAPPEL

BIG est une librairie de fonctions destinée à aider le développeur dans la création d'interfaces sous GEM. Plusieurs fonctions sont destinées à simplifier le travail, comme par exemple l'affichage d'un formulaire en un seul appel au lieu de passer par toute la séquence habituelle. Mais beaucoup d'autres étendent les possibilités du GEM (ou en corrigent les carences), comme celles qui placent et gèrent un formulaire en fenêtre, celles qui créent des menus hiérarchiques, celles qui mettent en place des menus ou des toolbars dans des fenêtres.

Enfin, BIG comporte un grand nombre de fonctionnalités destinées à augmenter les possibilités des interfaces, telles que les nouveaux types d'objets, la création et la gestion des pop-ups, la gestion automatique des raccourcis clavier, les formulaires déplaçables, etc.

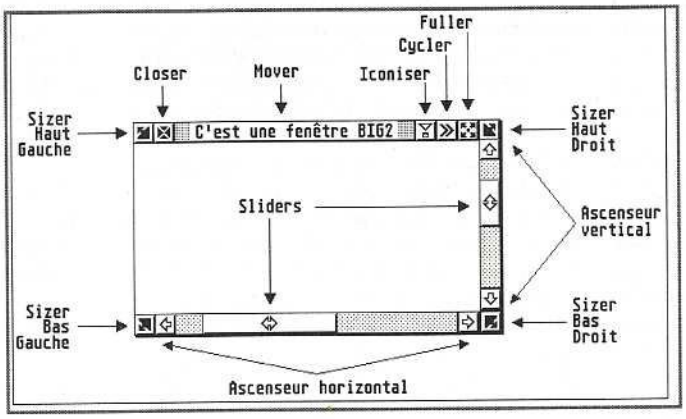
BIG offre également une intéressante possibilité de travail en liant un objet GEM à une fonction par l'intermédiaire de pointeurs sur fonction, de sorte que ladite fonction est automatiquement exécutée lorsque l'objet est sélectionné.

La librairie BIG est destinée à être utilisée en langage C, et plus particulièrement le Pure C, bien qu'il existe une version pour Lattice. Dans cet article, je ne vais pas revenir en détail sur ses caractéristiques de base, qui ont déjà été décrites dans un précédent numéro du magazine. Je vais décrire plus particulièrement les changements et les nouveautés qui sont apparues depuis, en particulier les fonctionnalités de la toute nouvelle version 2.

L'ÉVOLUTION

Depuis sa première diffusion sur la disquette d'ST Mag, BIG a beaucoup évolué. Non seulement de très nombreux bugs ont été traqués et férocement massacrés, mais surtout des fonctionnalités nouvelles sont apparues, parfois plusieurs en une semaine ! Cette évolution est essentiellement due aux suggestions qui m'ont été faites par les utilisateurs, que je remercie une nouvelle fois pour leurs idées et leur attention. Je vais présenter rapidement les principales d'entre elles, car elles sont trop nombreuses pour pouvoir être toutes citées.

Les champs éditables en petits caractères sont acceptés. En effet, si le GEM accepte volontiers la création de tels objets, il est incapable de gérer correctement le comportement du curseur, qui s'obstine à se déplacer comme si les caractères étaient de grande taille. Sous BIG 2.01, cela a été corrigé et des objets de ce type sont tout à fait utilisables. Les «champs étendus» de la première version existent toujours évidemment (en moins buggés), et ils peuvent utiliser l'une ou l'autre des deux tailles de fonte. Je rappelle qu'il s'agit de champs autorisant par un défilement du texte la saisie de textes jusqu'à 255 caractères de long, même s'il y en a moins qui apparaissent effectivement dans le champ.



Des fonctions de copier / couper / coller sont disponibles entre tous les champs de saisie de l'application.

Les boutons sélectables ou les radios-boutons peuvent désormais se présenter «à l'envers». Je m'explique. D'ordinaire, le texte est à droite du bouton. Il est possible de le placer à gauche si cela s'avère nécessaire. Deux nouveaux types d'objets sont apparus. L'un remplace automatiquement les lignes de séparations inactives dans les menus par une ligne pleine. En fait, cet objet a été créé pour contrecarrer une imprécision de l'utilitaire Let Them Fly qui entraînait un plantage. L'autre nouvel objet permet l'insertion d'images dans les formulaires. L'image étant chargée et placée dans un MFDB, le programmeur n'a plus à s'en occuper, BIG va prendre les choses en main pour s'occuper correctement de l'affichage de cette image quelles que soient les circonstances (si le formulaire est un bureau, si c'est un formulaire en fenêtre, etc).

Les menus pop-up peuvent scroller. Si le menu est plus haut que l'écran, le nécessaire est fait automatiquement pour que deux petites flèches apparaissent en haut et en bas afin de faire défiler verticalement les options. Ceci est mis en place sans que le développeur ait besoin d'intervenir. De plus, il existe un type particulier de pop-up : le pop-liste. Dans ce cas, huit options seulement sont visibles quelque que soit leur nombre total. Un ascenseur complet avec flèches et slider les accompagne et permet à l'utilisateur de faire défiler les options en temps réel.

Les raccourcis clavier dans les menus ont vu leurs possibilités augmenter. Il est désormais possible d'y affecter un équivalent comportant plusieurs touches spéciales (du genre < Control + Alternate >), ainsi que d'autres touches que les alphanumériques, c'est-à-dire < Help >, < Undo >, < Insert >, les touches de fonction, etc.

La gestion du look relief (en couleur seulement) a été améliorée. Des «bulles d'aide» sont apparues, permettant la création d'une aide en ligne succincte mais accessible à n'importe quel moment. Ces bulles (ainsi nommées car elles ressemblent aux bulles de texte dans les bandes dessinées) affichent un message concernant un objet GEM de formulaire (normal ou en fenêtre) ou de toolbar. Elles sont affichées lorsque le curseur de la souris passe sur l'objet, soit en permanence, soit lorsqu'une certaine combinaison des touches spéciales est pressée. Les textes de ces bulles sont contenus dans des chaînes libres du ressource.

LES FENÊTRES

Mais la principale évolution (ou révolution ?) De BIG 2.01 concerne les nouvelles fenêtres. Disons au revoir aux fenêtres GEM si peu commode à manipuler. Les fenêtres de BIG possèdent un bouton de redimensionnement à chaque angle. Elles peuvent être sorties de l'écran même par le côté gauche du bureau. Elles peuvent être entièrement manipulées même si elles sont à l'arrière-plan (déplacement, redimensionnement, flèches, ascenseurs, etc). Croyez-moi, ça change la vie de pouvoir manipuler une fenêtre sans avoir besoin de faire plusieurs clics pour l'amener devant, la déplacer vers le centre de l'écran, l'agrandir, la remettre où elle était sous les autres... De plus, les opérations de déplacement et changement de taille peuvent se faire de deux manières. Soit comme d'habitude «clic maintenu - glisser - lâcher», soit pour ceux qui préfèrent «cliquer - glisser - recliquer».

Ces fenêtres possèdent d'autres nouveaux boutons pour les icônifier et passer à la fenêtre suivante. Bien entendu, cela reste compatible avec les autres fonctionnalités de BIG 2.01 : formulaires ou menus en fenêtre, toolbar, etc. Vous pouvez aussi décider que les quatre flèches seront regroupées dans l'angle inférieur droit de la fenêtre au lieu d'être dispersées et d'obliger l'utilisateur à faire

d'incessants allers-retours avec sa souris. Tous ces nouveaux boutons de fenêtres sont évidemment optionnels. Rien ne vous empêche de créer une fenêtre qui soit en tout point semblable à celles du GEM.

La possibilité de manipuler les fenêtre tout en les laissant à l'arrière-plan peut être étendue aux formulaires en fenêtre et aux toolbars. Il devient alors possible de cliquer des boutons, de dérouler des pop-ups, de confirmer des choix tout en laissant le formulaire en arrière, ce qui s'avère très confortable dans la pratique.

Des fonctions offrent la possibilité de reconfigurer les couleurs et le type des boutons, des textes, des trames, etc, de ces fenêtres, ainsi que celles de tous les objets BIG. Parmi mes projets, il y a un module CPX permettant à l'utilisateur de paramétrer les interfaces BIG selon ses préférences.

LA COMPATIBILITÉ

Je rassure de suite ceux qui se méfient à juste titre des acrobaties logicielles qui posent des problèmes d'incompatibilités. BIG 2.01 ne détourne aucune routine du système, il n'utilise aucune variable non référencée, il reste 100 % GEM. Par exemple, les nouvelles fenêtres sont très simplement réalisées en ouvrant une vraie fenêtre GEM sans aucun attribut et en plaçant à l'intérieur un «formulaire-fenêtre». Bien sûr, j'ai dû écrire un certain nombre de fonctions pour gérer ces fenêtres.

De cette façon, BIG reste compatible avec toute la gamme. Toutes les fonctionnalités que j'ai décrit fonctionnent aussi bien sur Falcon et TOS 4.04 que sur STF TOS 1.02 (ce qui prouvent qu'on aurait pu disposer de ce genre d'interface depuis plusieurs années).

Au contraire, BIG fait en bien des cas le nécessaire pour contourner des bugs ou des limites du système (les éditables en petits caractères par exemple) ou d'autres applications (par exemple, les fichiers RSC non standard de l'éditeur de ressource ORCS sont acceptés).

Je dois être honnête et reconnaître qu'il y a un ou deux points qui pêchent un peu du côté du multitâche, comme par exemple la gestion des double-clics sous MultiTOS (et pourtant, cette gestion est censée être faite par le GEM !) Ou du Timer sous Geneva. Mais ces inconvénients devraient trouver une solution dans l'avenir.

LA DOCUMENTATION

La qualité de la documentation est toujours un point délicat lorsqu'il s'agit de développement. D'elle dépend en grande partie la facilité et le plaisir que nous aurons à utiliser tel ou tel système. La doc de BIG 2.01 est présente sous forme d'un fichier compressé consultable avec un petit utilitaire (développé sous BIG !) Qui peut être lancé comme programme ou comme accessoire de bureau, afin de l'avoir toujours sous la main.

Deux autres petits programmes sont fournis, l'un pour décompacter la doc, et l'autre pour la recompacter. Entre les deux opérations, il est bien sûr possible d'ajouter des notes personnelles, sinon ça ne servirait à rien ! BIG 2.01 est fourni avec une doc d'environ 300 Ko (non compressée), donc très complète. Après une vue d'ensemble des possibilités de BIG, toutes les fonctionnalités sont décrites une par une, comment les mettre en œuvre, les programmer, chaque fonction est également présentée avec ses paramètres et des conseils si nécessaires. Le source du programme de démonstration est étudié fonction par fonction car il représente un exemple complet et pédagogique de travail sous BIG. Enfin, la doc traite de quelques cas particuliers, la programmation d'accessoires, le travail avec un ressource intégré, etc.

Ah, j'oubliais : j'ai écris cette documentation en français (je n'aurais pas pu faire autrement, même si je l'avais voulu !).

LE FUTUR

D'autres librairies sont en préparation. Il s'agit plus précisément de sous-librairies, destinées à être utilisées uniquement sous BIG. L'une est déjà en cours de développement, elle concerne le chargement d'images de différents formats (IMG, PAC, IFF...) afin de les afficher dans une fenêtre ou de les associer à un objet de formulaire. Parmi les projets, il y a un sélecteur d'objets et un sélecteur de fontes Speedo (qui affiche les fontes dans leur propre police).

Le point faible actuel de BIG 2.01, c'est qu'il produit des programmes assez volumineux. Quelqu'un m'a indiqué une astuce géniale pour régler ce problème, de sorte qu'il disparaîtra prochainement... dès que j'aurai le temps de m'en occuper.

Et comment se procurer BIG 2..01 ? Adressez-vous à la boutique, ou à votre serveur STMAG. Quant à moi, je reste disponible pour tout conseil et ouvert à toute suggestion.

Claude ATTARD

DEVELLOPER SOUS GEM (X)

Il y a deux mois, nous avons appris à placer un menu dans une fenêtre. Cette fois, nous allons y placer une toolbar, barre d'outils en bon gaulois, c'est-à-dire un petit formulaire dans une partie de la fenêtre, en plus de son contenu normal. Merveilleux, n'est-il pas ?

MÉLANGEONS

Nous allons donc mettre un formulaire dans une pauvre fenêtre qui ne nous a rien fait. Mais ce formulaire ne va pas couvrir toute la surface de travail. Il va en occuper seulement une petite partie, en haut dans l'exemple, le reste de la fenêtre étant donc disponible pour être utilisé normalement. Evidemment, ce formulaire va nous servir à sélectionner des options et outils concernant l'affichage. C'est pour cela qu'on l'appelle barre d'outils, ou toolbar en Grand Breton. Jusque là, vous suivez ?

Pour réaliser cela, nous aurons besoin de piocher dans plusieurs concepts déjà présentés. Des menus en fenêtres (ST Mag n° 88), nous allons prendre le repositionnement de la toolbar (du menu) à chaque déplacement de la fenêtre, afin qu'elle soit toujours correctement placée. Des formulaires en fenêtre (ST Mag n° 81) nous allons prendre le plus important : la routine xform_do qui va nous permettre de gérer à la fois la fenêtre, la toolbar, le menu, etc. Rappelons brièvement de quoi t'est-ce qu'il s'agit.

Il s'agit d'une boucle basée sur un appel à la fonction GEM evnt_multi () qui scrute simultanément tous les événements possibles et imaginables (sauf les événements du Rwanda et d'Algérie qui échappent malheureusement à notre contrôle). Cela inclut les événements de types MU_MESAG (menus et fenêtres), MU_KEYBD (clavier) et MU_BUTTON (les clics souris). La fonction xform_do surveille donc tous ces événements. Celle que nous avions présenté il y a quelques mois était plus complète que celle dont nous avons besoin cette fois-ci. Par souci de simplification, j'ai donc supprimé tout ce qui ne nous concernait pas (gestion du clavier, des champs éditables, etc), mais le reste est pratiquement identique.Notez au passage que depuis plusieurs numéros, cette rubrique ne présente que peu de nouveautés. Il s'agit plutôt de nouvelles façons d'utiliser des choses déjà connues, et en nombre assez réduit. C'est cela la simplicité du GEM : quelques concepts de base qui peuvent se combiner et se décliner à l'infini (enfin, presque).

LA TOOLBAR

Le formulaire toolbar de notre exemple est horizontal. C'est-à-dire qu'il va s'étaler sur toute la largeur de la fenêtre, en haut. Nous avons intérêt, en le créant, à ne pas le faire trop haut, ce serait au détriment de la surface de travail de la fenêtre, qui serait réduite d'autant. Veillons aussi à placer les options les plus importantes vers la gauche de la toolbar plutôt que vers la droite (quelques soient vos tendances politiques), elles resteront ainsi accessibles même si la taille de la fenêtre est réduite en largeur.

Interdiction de placer des champs éditables dans une toolbar. Ils n'ont rien à faire là, c'est une question de contexte et d'ergonomie. De logique aussi. Si une touche est pressée, doit-on éditer le champ de saisie ou le contenu de la fenêtre (si c'est une fenêtre d'éditeur de texte, par exemple) ? Pas de boutons EXIT ou TOUCHEXIT non plus. De toute façon, TOUT ce qui va se passer dans la toolbar sera traité, inutile de prévoir la sortie de la boucle dans certains cas. Elle sera quittée à chaque fois.

L'EXEMPLE

Jetons un premier regard sur l'exemple du mois. Il est beau, non ? Je suis particulièrement content de mes ellipses. Passons sur les initialisations habituelles, qui consistent à charger le ressource, à déclarer l'application, etc, et sautons directement à l'ouverture de la fenêtre, qui comporte aussi la mise en place de la toolbar.

La fenêtre étant créée, nous demandons au GEM de nous fournir les coordonnées sur lesquelles sera placée la zone de travail, et nous fixons l'objet-racine de la toolbar sur cette même position. Sa largeur est étendue à celle du bureau, ainsi nous n'aurons pas de problèmes avec la taille maximum de la fenêtre. Enfin, nous modifions certaines caractéristiques de cette racine de la toolbar. Tout d'abord, nous annulons le bit OUTLINE de son ob_state. Par l'intermédiaire de son ob_spec (qui est un masque de bits dans le cas d'une G_BOX), le fond est mis opaque, et l'épaisseur du cadre est fixée à un pixel vers l'intérieur. Avec ces précautions, nous ne risquons pas de débordement hors de la fenêtre.

La fonction redraw () utilise une astuce pas bête du tout (d'accord, je pourrais le laisser dire par quelqu'un d'autre, mais je suis seul). Le problème est que nous devons dessiner d'une part la toolbar, et d'autre part la zone de travail elle-même, donc en effectuant un clipping sur ses coordonnées. Mais si nous demandons au GEM de nous fournir les coordonnées de cette zone, il nous indiquera la totalité, c'est-à-dire aussi la toolbar, qui fait partie de la zone. Pour éviter cela, nous procédons de la manière suivante...

Nous commençons par demander les coordonnées de toute la zone, puis nous effectuons une correction pour ne conserver que la zone réelle. Cela signifie que la position en y est augmentée de la hauteur de la toolbar, et que la hauteur de la zone est diminuée d'autant. Ensuite, pour chaque rectangle de la liste, s'il y a une intersection entre la zone à redessiner et le rectangle, nous affichons la toolbar. Puis nous regardons s'il y a intersection entre le rectangle et la zone de travail réelle. Si c'est le cas, nous clippons, nous dessinons et nous déclippons.

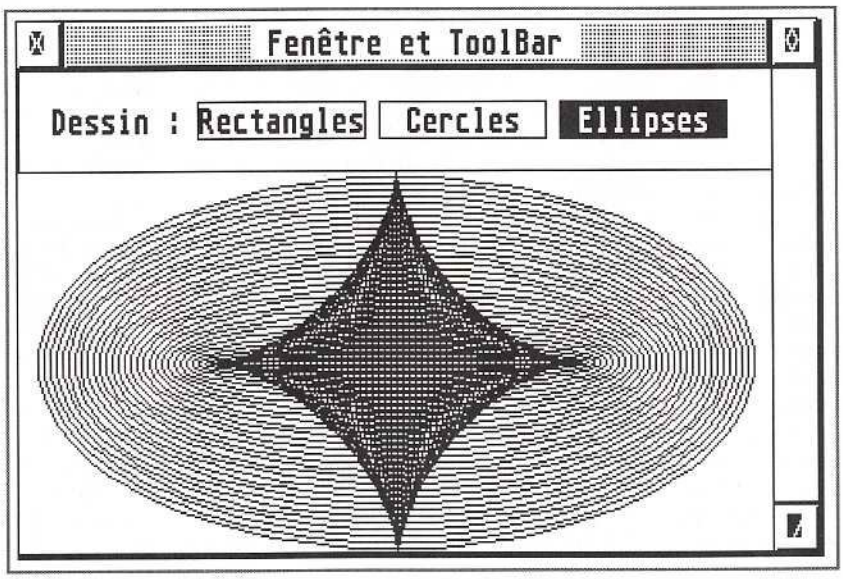
UN MESSAGE PARTICULIER

Reste à savoir à quel moment un objet de la toolbar a été cliqué, et lequel. Nous allons utiliser la méthode déjà mise en œuvre lors des menus en fenêtre : un nouveau message. Rappelons le principe pour les naufragés ne disposant pas du n° 88 de ce magazine. Le GEM place le numéro du message dans le mot 0 du buffer d'événements. Il y a donc 65635 valeurs possibles, dont 27 seulement sont utilisées par le GEM. Pour les menus, nous avions décidé arbitrairement que notre message porterait le numéro 100. Pour les toolbars, nous allons prendre le numéro 101.

Résumons-nous : l'événement sera donc de type MU_MESAG. Le mot 0 du buffer aura la valeur 101, que nous appellerons WM_TOOL (comme Window Mesag TOOLbar) pour les développeurs en langage C. Le mot 3 indiquera le handle de la fenêtre concernée (il n'y en a qu'une seule dans l'exemple, mais vous aurez peut-être envie de faire un vrai programme, plus fourni en fenêtres), et le mot 4 indiquera le numéro de l'objet cliqué.

La fonction xform_do () a donc un travail à faire. Lors d'un événement de clic souris, il faut regarder si le clic a eu lieu sur une fenêtre. Si oui, vérifier qu'il s'agit bien de la fenêtre de premier plan (en principe, ce test est superflu : si ce n'est pas la fenêtre de premier plan, on reçoit un événement de type message Topped et non un MU_BUTTON). Si c'est le cas, vérifier qu'il s'agit bien de notre belle fenêtre avec toolbar (ou de laquelle s'il y en avait plusieurs). Si toutes ces conditions sont remplies, nous modifions l'adresse de formulaire sur laquelle la fonction travaille afin de l'orienter vers la toolbar. En d'autres termes, on lui fournit l'adresse de la toolbar. Le type d'événement est de suite modifié en MU_MESAG (il était de type MU_BUTTON, sinon on ne serait pas arrivé là), et nous mettons le numéro du message dans le mot 0 du buffer. Reste à savoir sur quel objet le clic a eu lieu, information que le GEM est en mesure de nous fournir grâce à la fonction objc_find (). Nous remplissons les mots 3 et 4 du buffer respectivement avec le handle de la fenêtre et le numéro de l'objet. Notre message est déjà prêt, alors que nous n'avons encore effectué aucun traitement ! La fonction xform_do le fait alors, selon le type d'objet. L'exemple est simpliste. La toolbar ne comporte que 5 objets : la G_BOX racine, une G_STRING et trois radio-boutons. Pour les deux premiers, la fonction n'aura rien à faire. Pour les boutons, elle devra sélectionner celui qui aura été cliqué et désélectionner celui qui l'était précédemment. Nous avions déjà vu tout cela en détail dans le numéro 81.

La fonction retourne l'événement qui s'est produit. Dans ce cas, elle retourne l'événement modifié qui signale un clic dans la toolbar. Notre application n'a plus qu'à le traiter comme n'importe quel autre événement. Dans ce cas, elle enregistre le type de graphisme demandé (simplement le numéro du radio-bouton actif) et elle redessine la zone de travail de la fenêtre. Pour les besoins de la démonstration, la fenêtre de l'exemple propose trois types de graphismes. Seul le type «Cercle» nécessite le clipping (les autres étant inscrits dans la zone de travail), sinon le tracé déborderait sur la toolbar sans l'astuce de la fonction redraw.Les autres événements sont traités de manière habituelle: Notez qu'à chaque déplacement de la fenêtre, ou lorsqu'elle est amenée à sa taille maximum ou retour à sa taille précédente, la toolbar est repositionnée dans le coin de la zone de travail. Comme nous l'avons déjà vu en d'autres circonstances, le redimensionnement de la fenêtre ne génère pas de redraw automatique si les nouvelles dimensions sont toutes deux inférieures ou égales aux précédentes. Normalement, il faudrait le faire à la main, mais je ne l'ai pas fait dans l'exemple. Uniquement par fainéantise, c'est honteux ! Si l'option «Ouvrir fenêtre» du menu est cliquée alors que la fenêtre est déjà ouverte, elle est passée au premier plan (la fenêtre, pas l'option !).



AU BOULOT, MAINTENANT

A vous de jouer. Tout d'abord, effectuez un savant mélange de cette fonction xform_do limitée avec celle plus complète présentée dans le n° 81 de ce magazine. Ensuite, remaniez le tout pour pouvoir travailler également avec une toolbar verticale, sur le côté gauche de la fenêtre. Essayez aussi (bien que ce soit moins courant) de la placer à l'horizontale en bas de la fenêtre et à la verticale à droite. Le seul vrai changement entre ces variantes est la façon de calculer les coordonnées de la zone de travail «réelle». Faites aussi en sorte de pouvoir travailler avec plusieurs fenêtres à toolbar, et même des fenêtres-toolbar et des fenêtres-menu en même temps. Enfin, complétez le mélange avec les routines de gestion des menus pop-up présentées dans le n° 84 de manière à pouvoir en placer dans les toolbars.

Je vous assure que tout cela est réalisable beaucoup plus simplement qu'on ne le pense au premier abord. Je répète que c'est avant tout une question d'expérience, et donc de pratique. Même la librairie de fonctions «BIG2», présentée dans ces pages, ne fait pas appel à des choses beaucoup plus compliquées que toutes celles que nous avons déjà vues depuis que cette rubrique existe.

Petit sondage : je serais curieux de savoir, même approximativement, quel pourcentage de lecteurs travaillent en C, en GFA, en assembleur, etc, et pourquoi vous avez choisi ce langage. Ma Bal «FLECHE» sur 3615 STMAG est prête à recueillir vos impressions à ce sujet. Merci d'avance à tous ceux qui répondront à cet appel.

Je vous souhaite à toutes et à tous de passer de très bonnes fêtes.

Claude ATTARD

LE DSP 56001 (I)

Avant toute chose il faut que vous sachiez que la place qui m'est réservée est très limitée, aussi vous ne trouverez ici que les explications «théoriques». Par contre la description précise des fonctions et des programmes d'exemples se trouvent sur la disquette du mois. Aujourd'hui nous allons parler des fameuses «DSP subroutines» et voir comment les programmer. Nous parlerons aussi des interruptions courtes. Mais avant tout cela, un petit retour sur la manière d'utiliser le DSP dans le cas du FALCON030 me semble nécessaire.

Le DSP est capable de manipuler deux types de codes exécutables: un unique programme et une ou plusieurs «subroutines» comme nous le verrons plus loin.

CHARGER UN PROGRAMME

Voici la marche à suivre pour charger correctement un programme dans le DSP.

Tout d'abord pour chacun des programmes DSP que votre application utilisera, vous devez appeler la fonction Dsp_RequestUniqueAbility() qui vous retourne un Handle unique (ou Ability) qui servira au système à identifier votre programme DSP.

Si vous souhaitez charger un programme dans le DSP, vous devez:

- Appeler Dsp_lock() pour savoir si le DSP est disponible et le réserver.

- S'il est disponible, charger et exécuter votre programme dans le DSP grâce aux fonctions Dsp_LoadProg() ou Dsp_ExecProg(); vous devez IMPÉRATIVEMENT passer à ces fonctions l'Ability du programme afin que le système puisse être en mesure de retourner cet handle si une application lui demande.

- Si le DSP est indisponible prévenez l'utilisateur et annulez l'opération.

Dès que votre programme a fini son travail, appelez Dsp_Unlock() pour rendre le DSP au système.

Si vous souhaitez envoyer un paramètre à votre programme DSP vous devez:

- Vous assurer que votre programme est bien dans le DSP, pour cela utilisez la fonction Dsp_GetProgAbility() qui vous retourne l'Ability du programme se trouvant actuellement dans le DSP.

- Si ce n'est pas votre programme (ou si ce n'est pas le bon, en effet il se peut que votre application en utilise plusieurs) vous devez le recharger grâce à Dsp_LoadProg() ou Dsp_ExecProg().

- Vous pouvez maintenant envoyer vos données.

LES «DSP SUBROUTINES»

Il s'agit d'un code exécutable de type particulier, Le rôle des «subroutines» est de permettre l'utilisation de plusieurs «programmes» DSP indépendants, chacun de ces programmes réalisant une tâche simple, comme par exemple une multiplication ou un calcul. La philosophie des «subroutines» est qu'elles reçoivent des données qui sont alors modifiées et retournées à l'application principale.

Vues du DSP, ces «subroutines» sont en fait des interruptions. Vous pouvez donc les appeler quand bon vous semble.

Bien entendu ces routines doivent se plier à certaines règles plutôt restrictives:

- Les «subroutines» sont limitées à 1024 mots DSP.
- Elles doivent être totalement relogeables.
- Le code doit être assemblé à l'adresse P:0. Et toutes les adresses sont données relativement à $0.
- Les données initialisées doivent se situer dans la zone «programme» donc en mémoire P.
- Les zones X:$3f00-$3fff et Y:$3f00-$3fff sont réservées pour les variables non initialisées (zone BSS), de plus le contenu de cette zone n'est pas conservé entre deux appels.
- Les subroutines sont chargées en mémoire externe.
- Elles doivent s'accommoder de l'état du DSP et ne laisser aucune trace de leur exécution (restaurer les registres, etc...).

Nous verrons plus loin comment s'affranchir de ces restrictions.Voyons maintenant comment installer et appeler une «DSP subroutine».

Tout d'abord, comme pour les programmes vous devez assigner une Ability à chaque «subroutine», utilisez pour cela la fonction Dsp_RequestUniqueAbility().

Ensuite il faut installer la routine dans le DSP. Pour se faire vous avez à votre disposition la fonction Dsp_LoadSubroutine() à qui vous devrez passer l'Ability de la routine à installer. Cette fonction vous renvoie un handle que vous devez conserver car vous en aurez besoin au moment de l'exécution.

La fonction Dsp_InqSubrAbility(ability) renvoie le handle d'une routine présente dans le DSP dont l'Ability vaut «ability». Si une telle routine n'existe pas alors la fonction retourne zéro, dans ce cas vous devez réinstaller votre routine dans le DSP.

Enfin Dsp_RunSubroutine() attend comme paramètre le handle d'une «subroutine» présente dans le DSP et l'exécute.

Voyons maintenant la réalisation pratique d'une «subroutine».

Premier point, une subroutine est une interruption (host command pour être précis) et donc elle doit se terminer par un RTI (ReTurn from Interrupt).

Deuxième point et c'est de loin le plus gênant, une subroutine doit être relogeable, le problème c'est que le DSP ne supporte pas d'adressage relatif au PC, comme les 680x0. Autrement dit, il est impossible d'écrire un code DSP relogeable!

La première solution consiste donc à ne pas utiliser les instructions suivantes: DO, JMP, JSR, Jcc, JSET, JSSET, MOVEM, etc... C'est très ennuyeux car pas de Jcc signifie pas de tests! En bref aucun saut, aucune instruction de rupture de séquence. Bon c'est limité, mais on peut tout de même faire de petites choses. Par contre pour les variables il n'y a pas trop de problèmes car elles se trouvent à un endroit fixe (X:$3F00 et Y:$3F00).

L'autre solution est de reloger la routine au moment de sa première exécution.

Voyons pour cela comment le DSP code-t-il l'adresse dans une instruction:

- soit il s'agit d'une adresse absolue longue et alors l'instruction est codée sur un mot et l'adresse absolue est dans le mot suivant.
- soit il s'agit d'une adresse de saut courte, dans ce cas elle est codée sur 12 bits dans le mot d'instruction, mais nous ne nous en occuperons pas pour le bonne et simple raison que ce mode d'adressage est INTERDIT dans une «subroutine», en effet il ne permet d'atteindre que la zone allant de P:$0 à P:$0FFF, or il se peut très bien (et c'est même plus que probable) que le TOS charge votre routine en dehors de cette zone, et dans ce cas la relocation est impossible.

En conclusion, votre routine ne devra contenir que des adresses absolues longues.

Passons maintenant à la routine de relocation: le système fournit à la «subroutine « l'adresse où elle a été chargée, MOVEP X:HRX,R0 permet de la récupérer.Il suffit alors de mettre à la fin de la subroutine une table de relocation contenant l'offset de l'adresse à modifier. La routine de relocation n'aura alors qu'a ajouter l'adresse de base (i.e. R0) à la donnée se trouvant aux adresses indiquées par la table de relocation. Lorsque cela est fait, on place un jump vers la «vraie» subroutine à la place de la première instruction de la routine de relocation et le tour est joué! Évidement nous devons nous fabriquer la table de relocation à la main. Cette table contient l'offset de toutes les instructions nécessitant une relocation.

Par exemple:
Si le programme contient l'instruction:
```
label JMP    toto
```
La table de relocation aura la forme:
```
RelocTable dc    label+1
```

Je ne saurait trop vous recommander de regarder le programme RELOGE.ASM qui se trouve sur la disquette du mois.

Un autre problème est que la routine de relocation devra elle aussi être relogeable ce qui à priori

n'est pas évident, en fait il va falloir reloger (à la main cette fois) la routine de relocation (le comble!).

LES INTERRUPTIONS COURTES

Vous n'êtes pas sans savoir que le DSP 56001 possède deux types d'interruptions; les interruptions longues et les interruptions courtes! La zone allant de P:$0 à P:$39 contient 32 locations de deux mots. Chacune de ces locations est un vecteur d'exception. Mais contrairement au 680x0 ces vecteurs ne contiennent pas l'adresse de la routine à appeler mais une ou deux instructions.

Si l'une des deux instructions est un JSR alors le DSP déclenche le processus d'interruption longue:

- Le PC et le SR sont sauvegardés sur la pile.
- Le flag LOOP est effacé.
- Les «modes de scaling» sont effacés.
- L'IPL est positionné pour interdire les interruptions de niveaux inférieurs.
- Le bit «trace» est effacé.

Sinon, les deux instructions sont insérées dans le flot d'instructions, et donc exécutées immédiatement. Il n'existe aucune restriction sur ces deux instructions qui peuvent en fait être deux instructions d'un mot ou alors une instruction de deux mots.

Ce type d'interruption est très utile pour effectuer l'acquisition de données provenant du port SSI (données de la matrice DMA).

Le programme d'exemple que je vous propose est en fait un squelette pour le traitement en temps réel d'échantillons: beaucoup de programmes actuels (alors que le Falcon existe depuis deux ans) utilisent encore des routines provenant du NeXT pour l'acquisition des échantillons, or ces routines très lentes utilisent les interruptions longues et nécessitent plus d'une dizaine de lignes de programmation. Quand on sait qu'à 50Khz une interruption se déclenche 200.000 fois par seconde (deux fois pour la réception et deux fois pour l'émission (voie droite et voie gauche)), on se rend compte qu'une petite optimisation serait bienvenue! On peut en effet aboutir au même résultat avec des interruptions courtes et seulement quatre instructions!

Prenons l'exemple de la réception de donnée, l'émission est identique. Voici comment procéder avec une interruption longue: à chaque fois qu'une donnée est disponible, une interruption est générée: il faut alors lire la donnée, tester un flag pour savoir si c'est la voie droite ou la voie gauche, sauver la donnée au bon endroit et modifier le flag pour indiquer que la prochaine fois il faudra traiter l'autre voie. Un tel algorithme nécessite des registres qu'il convient donc de sauvegarder et de restaurer. Autant dire que tout cela prend du temps et que l'on doit pouvoir faire beaucoup mieux! Souvenez vous, le DSP possède un mode d'adressage très intéressant; le mode «modulo» qui permet de créer des «buffers tournants», vous me voyez venir... Supposons que l'on crée un buffer tournant de deux mots, et que l'on y stocke la donnée arrivant du port SSI à chaque interruption, n'obtiendrait on pas le résultat souhaité?

Explication:

Lors de la première interruption R0 pointe sur Buffer, on stocke la donnée (voie gauche) en (R0) et on incrémente R0.

Lors de la deuxième interruption R0 pointe sur Buffer+1, on stocke la donnée (voie droite) en (R0) et on incrémente R0. Mais alors R0 revient automatiquement à la valeur Buffer, puisqu'on a choisi un modulo 2.

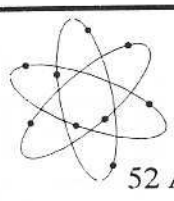
Lors de la troisième interruption R0 pointe sur Buffer, on stocke la donnée (voie gauche) en (R0) et on incrémente R0. etc... Finalement on se retrouve avec la voie gauche à l'adresse Buffer et la voie droite à l'adresse Buffer+1. On procède de la même manière pour l'émission des données.

Comme on dispose de deux instructions, nous allons en profiter pour positionner un flag à chaque réception, de manière à pouvoir synchroniser le programme principal.

Voila, maintenant jetez vous sauvagement sur les programmes d'exemple que le vous ai préparé!

Le mois prochain nous parlerons du DSP et des... maths! Et vous verrez qu'on peut faire des choses plutôt sympathiques (le 68882 n'a qu'a bien se tenir). D'ici là travaillez... J'attends également vos souhaits, remarques et suggestions en bal TC7 sur le joli 3615 STMAG.

Mattias AGOPIAN



SERVICE COMPUTER

52 Av. Jacques Cartier 76100 ROUEN

LE SPECIALISTE ATARI, COMMODORE, IBM PC

FALCON 030/4/420 5990 Frs

4Mo de mémoire et HD de 420Mo avec de nombreux programmes

FALCON 030/4/540 6990 Frs

4Mo de mémoire et HD de 540Mo avec de nombreux programmes

FALCON 030

Falcon 030 4 Open	4490
Tower pour Falcon	1690

EXT.MEMOIRE

Carte ext.SIMM STF	390
Carte ext.Falcon	590
520 STE à 1 Mo	250
STE à 2 Mo	590
STE à 4 Mo	1160
Autres cas N.C.	

PERIPHERIQUES

HD 127 Mo 2"5	1990
(Falcon 030, Amiga 600,1200)	
Ecran SVGA 14" Coul.	1690
Ecran Mono.+ son	990
Scanner à main 64.N.gris	1290
ST Replay 16 stéréo	1190
Screen Eyes+	1890

SOFTWARE Mega TT STF STE

Devpac 3.	890
Hisoft Basic 2.1	890
Compte chéques	379
True paint 1.03	450
Antivirus III	240
Enigme à Oxford	50
Vroom	50
Autres nous consulter.	

OCCASIONS

(Garantie 6 Mois)

HD SCSI Int. 48 Mo	500
Control.SCSI Mega STE	390
Megafile 30	1990
Megafile 60	2490
Mega 1	1490

DOMAINE PUBLIC

Demander notre catalogue.

BUREAUTIQUE

Script 3.5	990
Rédacteur 3	990
K Spreed 4	590
Atari Works	990
First Word Plus (PROMO)	390

SOFTS FALCON

Crazy Music Machine	349
Formula	349
Blow UP à partir de	129
Papillon	599
Morpher	499
DA'S Picture	1190
Devpac DSP	890
Clarity	990
Speedo GDOS	390
Multibriques	290

ACCESSOIRES

Copro. 68882	450
Lecteur Interne	390
Lecteur Externe	590
Horloge Externe	290
Alimentation	380

DIVERS

Compendium	390
Moder System	240
DDFS	360
Souris + Tapis	150
Toner SLM804	590
Toner SLM605	290
Cable péritel ST	59
Cable péritel Falcon	59
Bien débuter ST STE	50

Réparation toutes machines

Envoie en COLLISIMO ou transporteur sous 48h

Nous consulter pour plus de précisions.

Tous nos tarifs sont TTC et susceptibles d'être modifiés sans préavis.

Vente par correspondance:envoie sous 48 H dans la limite des stocks disponibles réglement joint à la commande

Tél:35.62.34.63 Fax:35.03.25.55

Ouvert du Mardi au Samedi,de 10h à 12h et de 14h30 à 19h.

DEMOS

dirigé par Marc VIDAL

DEMOS STELES

Le mois dernier je pensais en avoir fini avec les démos de la Place To Be Again, mais j'avais oublié la Passion de Positivity (mes plus plates excuses à Dracula). La Illusion de Dune devrait être sortie au moment où vous lisez cet article. Elle sera testée dans le prochain numéro de ST MAG. Ce mois-ci pas de grande nouveauté.

PASSION

Il s'agit de la dernière grosse production de Dracula (coder) de Positivity sur STE. Elle comprend plusieurs effets rythmés par une musique soundtrack.

Le scroller zoomer utilise le blitter du STE. Le

jelly zoomer est le premier écran codé pour cette démo au début de l'été. Tous les points dans le jelly sont dessinés individuellement et presque en temps réel. Presque car Dracula utilise 35Ko de code généré. Le rotative zoomer est entièrement en temps réel avec la musique soundtrack en 12,5Khz. L'image en 64*60 bouge en 3 Vbls.

Suit une partie en gouraud shading. Puis le Z buffer apparaît. C'est l'écran le plus récent de la démo. La «fausse» texture mapping est, d'après le coder,

le seul écran qui a un bon niveau de code. Le petit cube en mapping-shading qui ressemble à du bois est une combinaison de routines de shading et de mapping. Les routines ont été rapidement adapté de 3 en 1 plan sans optimisation (en 1 heure). Les fractales ont aussi été rapidement codé et le résultat non optimisé. Il y a jusqu'à 32 itérations par point (ce qui ralenti énormément les calculs) et 32 couleurs. Cette démo est le résultat d'un mois et démi d'amusement. Les sources sont diffusées gracieusement avec la démo.

OBSESSION DEMO

C'est la démo d'un nouveau jeu de flipper développé par la société Unique Development qui regroupe plusieurs groupes de démos suédois. Le jeu fonctionne sur tout Atari STE et Atari Falcon avec au minimum 1Mo de RAM. Les possesseurs de Mega STE doivent lancer la démo en 16Mhz sans cache. Le jeu est dans un mode de 336*500 avec une musique soundtrack superbe. Le jeu est très bien réalisé et les bruitages sont sublimes! Le scrolling est impeccable.

Enfin un bon jeu sur STE et Falcon! Bravo aux suédois et espérons de nombreux autres jeux de la même société et d'autres sociétés françaises.

La version finale comprendra 4 tableaux complets, un menu sympa et un manuel.

CHIPSBOX 1 & 2

Il s'agit de compilation de musiques soundchip composé par Jovis du groupe Zuul. Elle comprend deux disquettes et fonctionne sur Atari ST.

MOONSPEEDER DEMO

C'est une preview du jeu MoonSpeeder qui sera disponible en novembre 1994 si tout se passe bien. Le jeu utilise le fameux mode 7 de la Super Nintendo et de la 3D faces pleines. Vous ne pouvez malheureusement pas jouer au jeu. L'ordinateur vous montre juste ce que sera le jeu et le parcours sur lequel vous pourrez courrir. L'animation est fluide,les couleurs sont très nombreuses, la musique soundtrack et les effets sonores sont d'excellente qualité. Le jeu est en fait un remake du jeu F-Zero qui existe sur Super Nintendo.

POUR FINIR

Comme chaque mois vous pouvez acquérir toutes les démos testées ci-dessus et de nombreuses autres grâce à la Librairie Démos. Pour connaître toutes les conditions d'acquisitions et recevoir la liste complète des démos disponibles, il vous suffit d'envoyer une disquette vierge (une disquette double face double densité suffit) et une enveloppe timbrée à 4F40 avec vos noms et adresse à:

LIBRAIRIE DEMOS
9, Avenue Madeleine
92700 COLOMBES

Vous pouvez aussi télécharger ces démos sur le BBS A.C.E qui est accessible au: 16.1.45.88.75.48 (24h/24, 7j/7). Attention il vous faut avoir un modem qui est capable de faire du 2400 bauds au minimum (inutile d'essayer avec votre minitel, ca ne fonctionnera pas). Vous y trouverez des rubriques sur l'Atari et les démos, ainsi que des démos à télécharger.

Voilà c'est fini pour aujourd'hui. Nous nous retrouvons le mois prochain avecplus de nouveautés (sur ST et Falcon!).

Marc VIDAL (Marco Polo/Hemoroids).

DOM-PUB

dirigé par Jean Jacques ARDOINO

DARK WIZARD V2.31

récupère les sons EPS stockés sur une disquette par l'écahntilloneur EPS d'ensoniq. Il les convertit au formats EFE et EDE (MS DOS). Vous pouvez donc les gérer à volonté pour les recharger ensuite sur une disquette lisible dircetement par l'EPS.

UN MOIS «MISE A JOUR»

Encore beaucoup de mises à jour, ce mois-ci, mais aussi, vous le verrez, quelques nouveautés sympathiques. L'actualité du mois étant ce qu'elle est, et ce n'est pas faute d'avoir épluché consciencieusement les sources habituelles, vous trouverez moins de jeux. Mais, du côté des utilitaires, il y a de quoi faire, vous le verrez !

MISES A JOUR

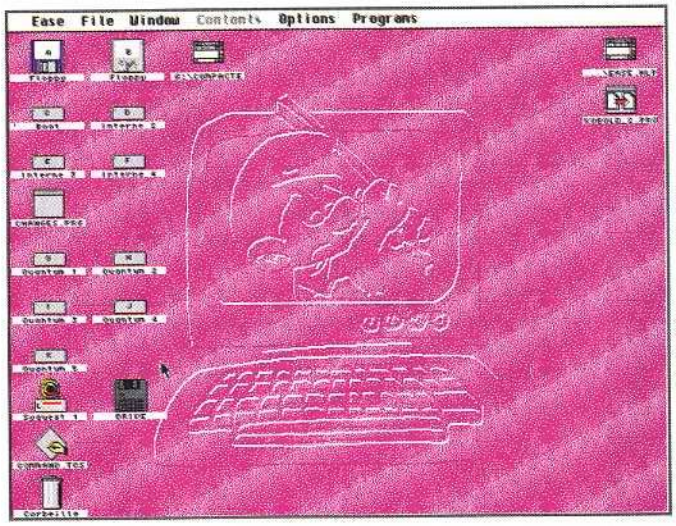
Bien sûr, vous trouverez l'ensemble des mises à jour dans les pages Diskimage, un peu plus loin, mais quelques mots de plus ne sont pas superflus pour mettre en valeur certaines particularités des nouvelles versions.

Commençons par Two in One, qui a beaucoup évolué depuis la version 1.05 présentée dans le numéro 77. Rappelons que ce shell gérant les archiveurs habituels (LZH, ZIP, ZOO, ARC, ARJ) présente une interface inspirée de celle de Kobold et fourmille de fonctions extrêmement pratiques : ouverture d'une archive comme un dossier, utilisation du bouton droit pour simuler le double clic, accès à différents viewers suivant le type de fichier (vous pouvez automatiquement lancer Gemview ou Interface pour voir un fichier TGA ou RSC contenu dans une archive), reconnaissance automatique du type d'archive même si elle est autodécompactable, dialogues pour configurer précisément chaque archiveur supporté, etc. Dans ses différentes évolutions jusqu'à la 1.11, c'était déjà un bijou, et d'autant plus accessible que, grâce à l'extrême gentillesse de l'auteur, les versions françaises ont toujours pu être réalisées à temps, y compris pour le fichier d'aide en ligne (ST-Guide).

La version 1.20 de Two in One constitue un véritable bond en avant : choix d'extensions dans les fenêtres-répertoire ; gestion des archives réalisées sous Unix (vous savez, les archives dont on ne voyait pas la totalité du contenu sous Two in One ou d'autres shells) ; option pour lancer un programme (extension PRG/APP/GTP) depuis une des fenêtres-répertoire ; indication en temps réel, comme dans Kobold 2.5, du nombre et de la taille des fichiers de la sélection ; option pour lancer directement un viewer sans passer par la boîte d'info ; possibilité d'ouvrir la boîte d'info en cliquant sur une archive ; et bien d'autres options et débuggages qui font de Two in One le plus complet, le plus pratique et le plus fiable des shells pour archiveurs qu'il m'a été donné de tester.

J'ai reçu la version française 24 heures avant la remise de cet article au journal, aussi ai-je eu le temps de traduire les nouveautés dans le fichier ressource, mais pas le fichier d'aide en ligne. J'invite donc les acquéreurs de la 1.20 à lire le fichier TWOINONE.NEW (en allemand) pour toutes précisions sur les nouvelles fonctions.

La mise à jour 2.01c de Greplt (Grep sous GEM très efficace), admet enfin les lignes comportant plus de 256 caractères, ce qui est heureux car de nombreux textes ASCII n'ont pas de CR à la fin de chaque ligne et Greplt, malgré l'efficacité de sa recherche, se trouvait limité par l'impossibilité d'afficher ses résultats s'ils comportaient des lignes trop longues.



Egale, programme de comparaison entre fichiers, passe de la version 1.6 à 2.1 avec la possibilité de ne charger qu'un seul fichier pour édition. Possesseurs de grands écrans, il vous offre aussi la possibilité, par glisser-poser, d'échanger un fichier d'une fenêtre double (deux fichiers comparés) à une autre.

Amis du flipper, bonjour ! Finies les contorsions pour les possesseurs de machines de plus de 4 Mo : Starball 1.61 tourne maintenant sur TOUTES machines (sauf sur PC Pentium, d'après des infos sûres du docteur Topy). Et lui est adjoint un fichier de sons supplémentaires utilisant le son DMA (STE mini).

Big, de notre cher Claude Attard (qui, entre deux proverbes exotiques, glisse dans chaque numéro de ce magazine de précieux conseils sur la programmation sous GEM) arrive avec une version 2, avec des fonctions de plus en plus folles, mais redoutablement efficaces : un coup d'oeil sur la démo vous donnera très vite une idée, avec ses fenêtres pouvant déborder de partout sur le bureau (même sur le côté gauche) et dont on peut changer la taille à partir de n'importe quel coin. Les formulaires obéissent entièrement aux règles des fenêtres (ascenseurs). Une fenêtre peut être manipulée tout en restant en arrière-plan. Ces nouvelles fonctions (et d'autres encore) sont brièvement décrites dans le fichier BIG-MODIF.TXT contenu dans l'archive.

Parmi les mises à jour plus classiques, citons OCR 1.3c, Coma 2.5, Everest 3.4 (version anglaise), Enhanced Gem 2.10, GFA Patch 1.07 (en anglais), ProgList 1.08 pour les utilisateurs de MausNet, SC55 (éditeur de Sound Canvas) 1.14, Songz 1.05 (qui, comme la version précédente et, contrairement à ce qui est annoncé dans la doc, ne fonctionne qu'à partir du TOS 3.xx. Un bug, sans doute...), TeraDesk 1.40a permettant l'exécution de programmes en parallèle sous Multitos et Geneva, et Masterbrowse 4.8.

Petite mention pour Metados 2.4 : ses drivers sont bien meilleurs que ceux de la 2.3 (ou d'une 2.6 qui serait une 2.3 modifiée). Toutefois, ne vous faites pas d'illusion : en utilisation de CD audio, j'ai vraiment été conquis par CD Tools (produit commercial de Hard and Soft) utilisant Metados 2.4 avec des drivers réellement performants pour la plupart des applications de CD audio qui, souvent prévues à l'origine pour certains lecteurs, tournent avec de nombreux lecteurs grâce à ces drivers.

Heni ABDELOUAB

DESKTITLE 1.42

ANDREAS MAYER

Vous trouvez que votre bureau manque de couleurs ? Voici un utilitaire qui va créer pour vous des images utilisables en fond sous Ease, Gemini ou (si vous utilisez Descpic ou un autre programme gérant des images de fond en IMG) sur le bureau GEM. Desktitle peut créer une image DESKPIC.IMG à partir d'un motif de fond DESK-

▶ Retrouvez la nouvelle formule de Génération PC

En kiosque actuellement

1 CD-Rom + 1 disquette

univers Mac

Le meilleur de l'information Macintosh

38 F

En kiosque à partir du 12 de chaque mois

1 disquette + 1 CD-Rom dans chaque numéro

accessible à tous

collection de vos viewers/éditeurs : il fait certainement des choses que d'autres ne font pas.

HYPERGEM

TIMOTHY RAINE

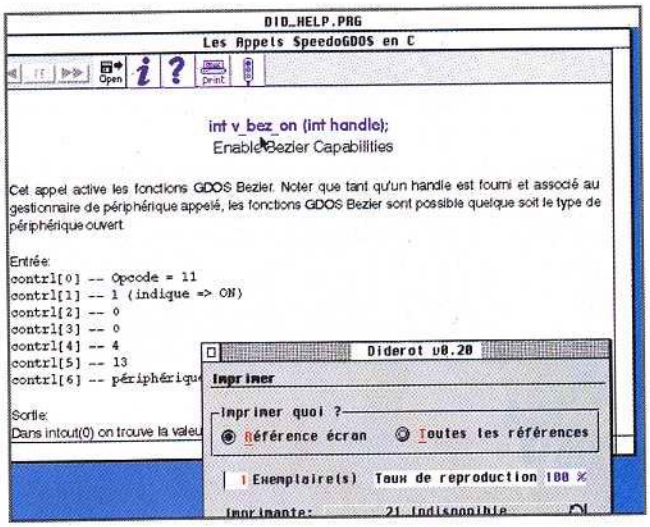
Hypergem est une application tournant sur toutes machines en résolution monochrome (640x400, je n'ai pas vérifié sur 1280x960). Il s'agit d'une base hiérarchique reprenant un peu le principe de l'hypertexte. Ses fichiers (d'extension .HYP mais n'ayant rien à voir avec le format de ST-Guide) sont extrêmement simples à réaliser. Ils seront composés de fenêtres de texte ou d'image et de sons.

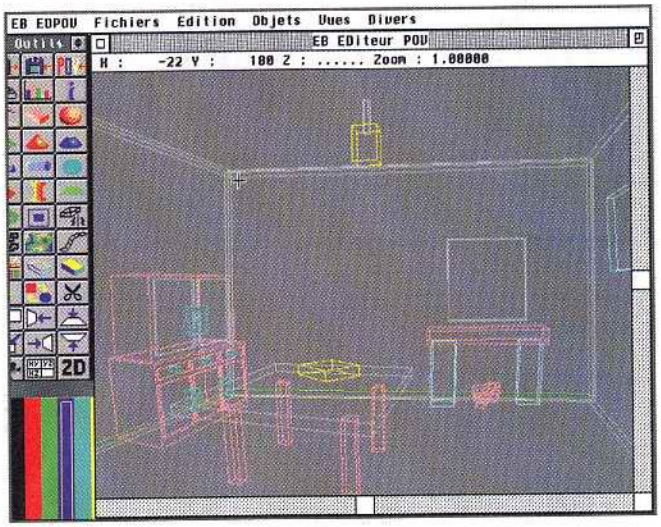
Quand vous créez un fichier, il vous est proposé de choisir entre une image ou un texte (bien sûr pas un son !). Dans cette fenêtre vous pourrez ensuite installer des boutons qui seront linkés à d'autres fenêtres s'il s'agit de textes ou d'images (on ne peut toujours pas créer de bouton sur un son !). Les images couleur importées seront automatiquement converties en monochrome.

La création d'un bouton dans une fenêtre de texte se fait en entourant un groupe de mots qui sera ensuite souligné. Dans une fenêtre d'image, on créera effectivement un bouton et on lui donnera un nom. Dans une fenêtre de son ... (Pendez-le !). Le texte chargé dans une fenêtre est éditable. L'éditeur n'est pas un modèle du genre, mais il sera utile pour quelques modifications de dernière minute sans qu'il soit obligatoire de réimporter et de recréer les boutons.

Hypergem se manipule essentiellement avec la souris. Pas de raccourci comme UNDO pour revenir à la fenêtre précédente : il faut fermer la fenêtre actuelle.

Hypergem n'est pas un programme offrant mille fonctions, mais il pourra servir à qui veut réaliser une petite présentation ou une aide illustrée sans vouloir s'atteler à la syntaxe de gros produits comme St-Guide, 1st Guide ou Diderot.





DIDEROT 0.20

DAVID RENÉ

Justement, parlons-en. Avec Diderot nous découvrons un système d'aide en ligne utilisant l'hypertexte (que nous connaissions déjà avec d'autres systèmes) mais utilisant aussi les possibilités graphiques de la machine. Diderot est réalisé sous Big et a donc accès à des fonctions qu'on ne trouve pas dans le GEM standard. Mais, surtout, Diderot utilise SpeedoGdos pour la présentation à l'écran comme à l'impression. Le texte apparaîtra donc justifié automatiquement, avec tout ou partie en multicolonnage. Et le résultat est d'autant plus heureux que Diderot propose une option de reformatage du texte en fonction de la taille de la fenêtre : vous réduisez la fenêtre et le texte est réadapté et apparaît avec le corps de police approprié. Cette option sera utile, tant que le texte reste suffisamment gros pour être lisible, puisqu'il s'agit d'une aide en ligne en accessoire, donc sensée fonctionner en interaction avec l'application à partir de laquelle elle est appelée.

L'impression sous Speedo ne pose pas de problème (y compris Speedo 5) et n'apporte plutôt que des avantages. Diderot ne reconnaît pas le driver d'impression géré par NVDI 3 (le problème vient de NVDI 3 : son driver n'est pas reconnu non plus par d'autres applications. Ce sera sans doute corrigé très vite et, en attendant, les anciens drivers GDOS sont gérés par NVDI 3, donc utilisables par Diderot).

Diderot propose aussi diverses options (redimensionnement auto des fenêtres, mode de représentation des index), permet d'imprimer tout ou partie du document, en plusieurs exemplaires et avec un pourcentage choisi de la taille originale et, surtout, s'affiche en un temps record ! Sur TT je ne perçois aucun ralentissement dû au redraw de Speedo. Et, cerise sur le gâteau, Diderot est interfaçable avec Ultimate Tracker pour jouer des modules, comme ça on a l'image et le son !

Petite ombre au tableau : Diderot sauve automatiquement sa configuration, mais dans le dossier courant et non au niveau de l'application. Si vous mettez vos fichiers d'aide dans un dossier à part, la config y sera sauvée et Diderot ne la retrouvera pas au prochain lancement. Mais David y remédiera très vite, je n'en doute pas.

Il reste que le shareware est en grande majorité produit outre-Rhin, et que les allemands ont pris l'habitude de construire leurs aides en ligne sous 1st Guide d'abord, puis, et de plus en plus, sous St-Guide qui s'avère très puissant et doté d'utilitaires de conversion et de gestion très efficaces.

Il faudrait donc que, sans tarder, Diderot soit doté d'un utilitaire permettant de convertir facilement un fichier source de ST-Guide en fichier source de Diderot. Cela l'aiderait sans aucun doute à entrer concrètement dans la ronde de la concurrence.

Diderot existe maintenant en deux versions. La première, 0.20 et suivantes, est destinée à gérer des aides en ligne. La seconde, 1.00 et suivantes, est consacrée aux très gros documents (très très gros) et fonctionne différemment en ce sens qu'elle ne charge qu'une partie du texte en mémoire et utilise le disque dur comme une mémoire virtuelle, en quelque sorte et, ici aussi, de façon extrêmement rapide.

MAFIA

HADLEY B. JONES & ANDREAS KUNZ

Mafia est un jeu en shareware parfaitement immoral. Vous représentez un des parrains et devrez, au fil des mois et des années, étendre votre territoire et vos sources de revenus grâce à des moyens légaux (appartements, restaurants, discothèques) et illégaux (maisons closes, tripots et casinos, commerce de substances interdites).

Le jeu est construit autour d'un certain nombre de dialogues dans lesquels vous ferez vos choix pour le mois : achat ou vente d'immobilier, utilisation des locaux, gestion des personnels officiels et officieux, spéculation, mouvements entre caisse noire et compte en banque, racket, achat et vente de drogues. A la fin de chaque mois, le résultat des opérations est donné en détail, et on passe au mois suivant.

Ce n'est pas un jeu très mouvementé, mais assez

MASK.IMG et d'une image DESKTILE.IMG, mais c'est à partir du dossier AUTO et de son fichier DESKTITL.INF que Desktitle va permettre de faire des choses intéressantes.

Une fois indiqués les répertoires des images de base et le chemin complet de l'image de destination dans le fichier de configuration, Desktile peut créer de façon aléatoire, au démarrage de la machine, une image qui sera sauvée dans le chemin de destination. Si votre dossier Ease est en lecteur G, le chemin de destination sera G:\EASE\EASE04.IMG. Si vous utilisez Gemini, vous fixerez comme chemin celui qui est défini dans Gemini. Si vous utilisez Deskpic, je ne sais pas, mais je suppose que vous connaissez votre application.

DeskTile est livré avec des images de fond et des images principales. Il pourra donc créer de nombreuses images différentes en combinant ces images de départ, d'autant plus que vous pouvez ajouter dans les dossiers source toutes les images que vous voulez.

Et, suivant d'autres paramètres fixés dans le fichier INF, vous pourrez disposer d'une image de fond à chaque démarrage, ou chaque jour, ou jamais (ce qui peut sembler stupide, mais ça a du sens, vous allez voir). Vous pouvez aussi définir une Flipkey. L'appui sur la touche définie permettra de passer en mode alternatif à l'annonce de DeskTitle au démarrage. C'est-à-dire que si vous avez choisi l'option ALWAYS vous inhibez la création d'image ; et si vous avez choisi DAILY ou NEVER (je vous l'avais dit), vous forcez la création d'une image.

L'image est affichée dès sa création (pendant x secondes suivant configuration), ainsi vous pouvez rebooter si elle ne vous plait pas.

DeskTitle propose encore d'autres options, comme des chemins différents suivant les résolutions.

Et les images créées présentent un effet de gaufrage (semi-relief) qui rendent certaines créations très sympathiques. C'est craquant.

OBSESSION DÉMO

Vous aimez Starball parce que c'est un flipper ingénieux et complexe, avec tous ses écrans cachés. Mais vous aimeriez aussi un flipper plus classique, plus dans l'esprit des machines des années 75 ? Alors jetez un oeil à la démo d'Obsession, jeu qui sera prochainement disponible dans tous les bons magasins.

Avec la démo d'Obsession, pas de casse-brique ou d'Invaders annexe (par contre, dans la version finale, il y a au moins quelque chose comme un Dive Mission quelque part), mais l'ambiance d'un vrai flipper est garantie ! La démo est une version STE, mais le scrolling est déjà parfait, la musique est agréable, les mouvements, l'inertie de la boule et le bruit du flipper qu'on actionne sont tellement réalistes qu'on a vraiment l'impression de jouer sur un vrai flipper !

Ajoutons encore que la version commerciale proposera quatre flippers différents, qu'une version Falcon est imminente et que la démo permet de jouer trois parties, avant de redémarrer la machine, sur un seul modèle de flipper. A voir à tout prix !

GLCB

GUILLAUME LAMONOCA

Avec GLCB (Graphic Library for 'C' Beginners), n'attendez pas une librairie poussant le GEM au bout de ses limites. GCLB est plutôt une librairie graphique destinée aux débutants en langage C, qui présente la particularité d'être directement implémentée sur plusieurs machines (Atari en Laser C et Pure C, Mac en Think C 5.0, Amiga en Aztec C et Lattice C, PC MSDOS, Windows et W Windows en TC et TC++).

Ce qui est très intéressant, c'est que le fichier source et le header sont communs aux divers systèmes. Seuls changent les modules de base, fichiers annexes propres aux machines et au compilateur C utilisé.

Un certain nombre de jeux déjà compilés, réalisés avec GCLB, sont donnés en exemple et, ma foi, ils sont assez réussis. Pour certains d'entre eux, les sources sont fournis. Les jeux compilés ne tournaient que sur ST. Marc Abramson a pu rendre compatibles ST/TT/Falcon les jeux dont les sources étaient fournis en corrigeant, avec accord de l'auteur, un bug dans le module Atari Pure C.

Par ailleurs l'auteur encourage fortement les utilisateurs à écrire des domaines publics portables sur toutes machines, mais aussi à améliorer ou personnaliser les modules de base, simples à créer ou à modifier.

Dommage que ce soit uniquement graphique : comme c'est très orienté vers la réalisation de jeux, un peu de son n'aurait pas été superflu. Mais GCLB part d'une excellente initiative, familiariser les débutants avec le langage C, liée à une deuxième excellente initiative, utiliser des sources compatibles avec toutes machines. Il réalise cela de façon simple et limpide, et c'est une grande réussite !

ZEIG'S MIR 0.30

REINER ROSIN

Avec cette troisième version de Zeig's Mir qui me passe entre les mains, voici un programme qui est arrivé à maturité. Il s'agit d'un viewer capable, avec ses soixante-sept modules actuels, de charger différents types de fichiers, d'éventuellement leur apporter certaines modifications et, dans certains cas, de les exporter.

Les formats reconnus sont assez nombreux. Formats graphiques (IMG, XIMG, TIF, JPEG, Targa, BMP, GIF, IFF, CRG, etc.), formats graphiques d'impression et fax (PRN de Papyrus et PAGE.IMG de Calamus, F0? de QFAX, IFW de Télé Office, 00? de ZFAX sur PC, etc.), samples (SMP et HSN), fichiers ressource inférieurs à 64 Ko et sans icônes couleurs, fontes GDOS, fontes Calamus non licenciées, textes (ASCII et 1st Word), format en HEXDUMP, tout cela offre un éventail de compatibilités tout à fait confortable !

On trouvera ensuite dans Zeig's Mir un éventail d'outils, suivant le type de fichier chargé, proposant de réaliser des choses diverses : tramer une image, modifier sa palette, exporter, transformer un texte en morse (Si ! Si !), lire le texte en morse (Si ! Si ! Si !) en utilisant les circuits sonores de la machine, copier un texte dans le clipboard (très utile pour récupérer un document 1st Word en ASCII), importer les fichiers du clipboard, lire le contenu d'une archive LZH ou ZIP, scanner avec un driver GDPS, etc.

Zeig's Mir est un programme très ouvert permettant de visualiser beaucoup de choses ainsi qu'un certain nombre de traitements. Il est moins riche en formats graphiques que Gemview, mais il a des tonnes d'autres atouts. Il est naturellement moins puissant en édition que certains éditeurs mais, justement, un dialogue permet d'assigner des éditeurs à différents types de fichiers, y compris en utilisant le protocole AV. On pourra ainsi appeler Gemview, Mutil, Interface, Da's Picture ou Didot avec la plus grande facilité. Petite ombre au tableau : quand on quitte l'éditeur on ne revient malheureusement pas dans Zeig's Mir, mais sur le bureau.

Avec son fonctionnement modulaire, Zeig's Mir est une application complètement ouverte et doit s'ajouter à la

Logiciel	Description	Version	Nom sur le 3615 ST MAG	Ref. DISKIMAGE
Before Dawn	Protection d'écran	1.39G	/UTILS/SYSTEM/DAWN139G.TOS	Serveur seulement
Big	Librairie Gem	2.01	/PROGRAMM/OUTILS/BIG201.TOS	ST 1357
Blinex	Transcodeur de fichiers	1.4	/BUREAU/DIVERS/BLINEX.TOS	ST 1299
Chords	Construction d'accords clavier		/MUSIQUE/CHORDS.TOS	ST 1337
Coma	Gestion de Fax	2.50	/COMMS/TERMINAL/COMA_250.TOS	ST 1347
Da Capo	Carnet d'adresses	1.14	/BUREAU/DIVERS/DACA114D.TOS	ST 1329
DeskTitle	Génération d'images de fond	1.42	/GRAPH/UTILS/DESKTL14.TOS	ST 1350
Diderot	Aide en ligne hypertexte	0.20	/UTILS/DIVERS/DIDERO20.TOS	ST 1363
Dr. Bob's ICDRAW	Editeur d'icônes couleurs	1.42	/GRAPH/UTILS/ICDRAWUP.TOS	ST 1249
EPS x CVG	Convertisseur EPS/CVG	1.0	/GRAPH/UTILS/CONVERT/EPSXCVG.TOS	ST 1242
EPSS démo	Player de midifiles sans MIDI		/MUSIQUE/MIDI/DIVERS/EPSSDEMO.TOS	ST 1337
Gem Thor	Othello sous GEM	1.0	/JEUX/REFLEXIO/GTHOR100.TOS	ST 1284
Gemini	Bureau alternatif	1.999A	/UTILS/SYSTEM/GMN1999A.TOS	ST 1318
Gemview	Convertisseur d'images	3.08	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GEMVW308.TOS	ST 1334
Gizmot	Jeu de réflexion		/JEUX/REFLEXIO/GIZMOT.TOS	ST 1323
GLCB	Librairie C toutes plateformes		/PROGRAMM/SOURCES/C/GLCB.TOS	ST 1359
GREPIT	Recherche GREP sous GEM	2.01c	/UTILS/DIVERS/GREP201C.TOS	ST 1364
HEX-EDIT	Editeur de secteurs		/UTILS/FICHIERS/HEX_EDIT.TOS	ST 1313
Huang Shi	Jeu d'Ishido monochrome		/JEUX/REFLEXIO/HUANG.TOS	ST 1322
Hypergem	Présentation hypertexte		/BUREAU/DIVERS/HYPERGEM.TOS	ST 1362
Kandinsky	Logiciel de dessin vectoriel	1.74	/GRAPH/DESSIN/KAND174D.TOS	ST 1335
Knuddel 2	Jeu de réflexion		/JEUX/REFLEXIO/KNUDDEL2.TOS	ST 1305
LED Panel	Statut des disques, clavier, heure	2.8	/UTILS/DISK/HARDDISK/LEDPAN28.TOS	ST 1340
LHARC 3 Junior	Archiveur avec shell et SFX !	3.10	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LHA310.TOS	ST 1260
Mafia	Jeu d'affaires louches		/JEUX/REFLEXIO/MAFIA.TOS	ST 1352
Master Browse	Visualiseur de fichiers-texte	4.8	/BUREAU/TTEXTE/MB48_BIN.TOS	ST 1362
Mountain Reader II	Reader offline	2.1	/COMMS/RESEAUX/M_READ21.TOS	ST 1331
Multrix	Variété de Tetris en tâche de fond		/JEUX/REFLEXIO/MULTRIX.TOS	ST 1322
NetHack PRG	Jeu d'aventure	3.13d	/JEUX/AVENTURE/NH313D_1.TOS	ST 1320
New Depack	Decompacteur de fichiers	1.1	/UTILS/COMPACT/PACKERS/NDP_11.TOS	ST 1342
OCR	Reconnaissance optique de caractères	1.3cF	/BUREAU/TTEXTE/OCR13C_F.TOS	ST 1354
Pac Shell	Shell pour archiveurs	2.56	/UTILS/COMPACT/PACSH256.TOS	ST 1338
Patience	Jeu de réussites diverses	2.25	/JEUX/REFLEXIO/PATIE225.TOS	ST 1292
Pinball Obsession démo	Jeu de flipper		/JEUX/ACTION/OBSES.TOS	ST 1351
POV 2 (exécutables)	Raytracing	2.2	/GRAPH/DESSIN/POV/POV22EXE.TOS	ST 1263
Premium Mah Jongg	Shanghaï	2.0	/JEUX/REFLEXIO/MAHJONII.TOS	ST 1160
Pretty Good Privacy	Cryptage de fichiers	2.61	/UTILS/DISK/PGP261ST.TOS	ST 1342
Pure C Shell	Shell pour le Pure C	2.21	/PROGRAMM/OUTILS/PC_221.LZH	Serveur seulement
RSC Trans	Traduction de fichiers ressource	1.0	/UTILS/DIVERS/RSCTRANS.TOS	ST 1339
Songz	Base de données musicales	1.05	/MUSIQUE/SONGZ105.TOS	ST 1356
Speed of Lite	Affichage d'images GIF	3.5	/GRAPH/UTILS/SPOFLT35.TOS	ST 1277
ST-Guide 10/94	Aide en ligne hypertexte		/UTILS/DIVERS/ST-GUI10.TOS	ST 1363
Starball	Flipper sur plusieurs écrans	1.61	/JEUX/ACTION/STBLL161.TOS	ST 1353
Starball FX	Sons pour Starball	1.61	/JEUX/ACTION/STARBLFX.TOS	ST 1353
Stello	Jeu d'Othello	1.11	/JEUX/REFLEXIO/STELL111.TOS	ST 1324
STZIP	Archiveur au format ZIP	2.6	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/STZIP26.TOS	ST 1259
Teradesk	Bureau alternatif	1.40a	/UTILS/SYSTEM/TDSK140A.TOS	ST 1369
The Original	Clone de Boulder Dash	2.10	/JEUX/REFLEXIO/T_ORI210.TOS	ST 1305
Towers (A)	Jeu d'aventure	1.4	/JEUX/AVENTURE/TOWE14D1.TOS	Serveur seulement
Two In One	Shell pour les archiveurs	1.20F	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/2IN1F120.TOS	ST 1367
Ultimate Tracker	Player de soundtracks	2.52	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/UTRK_252.TOS	ST 1300
Vesal	Système d'apprentissage	0.97D	/EDUCATIF/VES_097D.TOS	ST 1303
Walz	Jeu de casse-briques	1.04	/JEUX/ACTION/WALZ.TOS	ST 1284
World Conquest	Jeu de stratégie	0.8A	/JEUX/REFLEXIO/WC08A.TOS	ST 1309
Yukon English	Jeu de réussite (Trad anglaise)	E	/JEUX/REFLEXIO/YUKONENG.TOS	ST 1352
Zeigs Mir	Visualiseur & lien avec éditeurs	0.30	/UTILS/DIVERS/ZEIGMR30.TOS	ST 1365
ZORG (Ze ORGaniser)	Gestion des disques durs	1.39	/UTILS/DISK/HARDDISK/ZORG_139.TOS	ST 1340

bien réalisé. Par contre, certain(e)s d'entre vous seront sans doute gênés, comme moi, par le fait que dans ce jeu on puisse être amené à jongler avec certaines questions, comme la prostitution et le deal, avec une insousciance croissant avec l'âpreté au gain. Ce n'est qu'un jeu, sans doute, mais j'aurais préféré la contrebande d'alcool au commerce de drogue, et autre chose qu'une «bonne» gestion des prostituées. Peut-être aurait-il fallu également qu'on puisse incarner un représentant de la lutte contre le crime...

Peut-être aussi qu'il ne faut pas prendre les choses trop à coeur et ne pas oublier qu'il s'agit d'un jeu. Mais les jeux sont porteurs de messages, et de messages parfois dangereux. Des réseaux néo-nazis pratiquent la diffusion de jeux à connotation raciste où on gérera, par exemple, un camp de concentration dans la plus grande insousciance, afin de banaliser une idéologie qui dépasse largement le domaine du jeu.

Ici, avec Mafia, je ne pense pas qu'il y ait d'intention maligne mais la même question de conscience se pose : le jeu est-il toujours innocent parce que ce n'est qu'un jeu ? Je resterai donc réservé : le jeu est bien fait, mais pose quelques questions. Ceci dit, il faut reconnaître que les thèmes qui me posent problème ne sont pas présentés de façon complaisante.

QUELQUES AUTRES...

Dans la série «Pas-le-temps» ou «Pas-la-place», voici quelques autres sharewares et démos qui ne manquent pas non plus d'intérêt.

EB_EDPOV est un modeleur pour POV, fonctionnant sur TT et Falcon, très bien réalisé et, de plus, très joli. Pour ceux qui sont utilisant une syntaxe qui est loin d'être toujours simple. Et l'archive contient des docs en anglais !

From: dazy@scinfo.u-nancy.fr
To: ALL
Topic: Chtite precision...
BBS: Rock'n Jazz BBS [4754-9224]

Msg: 51
Date: 11-21-94
Area: fr.comp.sys.ata

Pour ceux qui ont lu le dernier ST Mag, il est de mon devoir de coder de dire qu'une leger erreur s'est glissee dans le test de SWITCH p59. Il y est en effet ecrit que les musiques du jeu sont de SKIDZ/OH-. En fait, une seule des quatres musiques a ete composee par SKIDZ; je l'ai recuperee a la PTBA avec l'autorisation de l'utiliser dans ce jeu.

Les trois autres musiques ont ete entierement composees par BART OF NOISE/THE MEGABUTERS. Voila. C'est vrai que le credits-screen pretait un peu a confusion...

Ca meritait d'etre dit.

Shadow.content.de son jeu

THE SHADOW

«Fasten up your headbelts Time to ride the skies
It's time to be immortal, 'cuz heroes never die.»

TXT2STG ET APPEND

Gregor Duchalski

Ces deux utilitaires s'ajoutent à la longue liste des utilitaires de ST-Guide. TXT2STG permet, après quelques modifications effectuées à un texte d'aide en ASCII, de convertir ce texte en fichier source pour ST-Guide. Son grand intérêt réside dans le fait qu'il n'est pas nécessaire de se plonger dans la syntaxe de ST-Guide. Le convertisseur reconnaîtra les lignes vierges, les lignes «————————» et un certain nombre d'éléments et il suffira d'ajouter quelques codes pour que le fichier source créé soit, après passage normal par le compilateur, parfaitement utilisable par ST-Guide.

APPEND, lui, est destiné à créer un fichier ASCII à partir de plusieurs mis bout à bout. Il est donc le complément logique de TXT2STG et s'utilise tout aussi simplement.

Voilà deux petits utilitaires en freeware très intéressants pour qui trouverait fastidieux de créer une aide en ligne ST-Guide en perdus avec l'allemand, il existe une version anglaise de Yukon E comprenant le programme et la doc. Wincom est l'équivalent de WinX, mais pour MagiC. Et le dernier numéro d'Atari Explorer Online est le 0312.

Pour terminer, PAO et graphisme sont à l'honneur avec les versions de démo de Studio Photo Pro DSP et du très attendu Da's Layout True Color qui, outre le fait qu'il gère le true color, peut enfin être lancé sur mon TT en VGA 16 couleurs, sans que je doive passer en résolution monochrome.

POUR FINIR...

On se retrouve le mois prochain, au même endroit. Parmi les nouveautés, je sais qu'il y aura un ST-Guide en version anglaise et Omen 3.0, pas récupérés à temps pour ce mois-ci. Et, enfin, je pense que j'aurai terminé la traduction de Vesal. Nous allons donc nous dire au revoir et, d'ici le prochain numéro, je vous rappelle que vous pouvez toujours me contacter, sur le 3615 STMAG, en BAL Next ou sur la secte *SL DP. Vous pouvez aussi me joindre, grâce à la gentillesse de Sam, le sysop de Rock n' Jazz, qui m'a ouvert une adresse, sur Email par ardoino@musical.fdn.org ou encore sur Brasil (Jj Ardoino). A bientôt, et joyeux Noël !

Jean Jacques ARDOINO

AMIE LE PRO.
11, bd Voltaire -75011 Paris
☎ (1) 43 57 96 18
Fax : (1) 43 57 10 01
ouverture : 10h00 - 19h00
10 ans d'expérience

JAGUAR + 1 MANETTE	+ 1 JEU	2190 F
	+ 2 JEUX	2390 F
FALCON 030 + 1 MANETTE	OPEN 1 Mo	3490 F
	OPEN 4 Mo	4790 F
	4 Mo + DD 240 Mo	5490 F
	4 Mo + DD 420 Mo	5990 F
ATARI STE + 1 MANETTE	1 Mo	1690 F
	2 Mo	2190 F
	4 Mo	2690 F

DISQUE DUR INTERNE POUR FALCON
Disque dur 2"1/2 livré avec câble, notice, disquette d'installation + 10 Mo DP
MONTAGE GRATUIT

60 Mo	80 Mo	120 Mo	170 Mo
1090 F	1390 F	1790 F	1990 F

DISQUE DUR INTERNE POUR FALCON
Disque dur 3"1/2 livré avec câble et notice
MONTAGE GRATUIT

245 Mo	340 Mo	420 Mo	525 Mo
1590 F	1790 F	1990 F	2290 F

DISQUE DUR EXTERNE STE
Avec contrôleur DMA - SCSI + alimentation
MONTAGE GRATUIT

40 Mo	120 Mo	240 Mo	545 Mo
1490 F	1990 F	2490 F	3990 F

EXTENSION MEMOIRE

512 Ko	pour STE	150 F
2 Mo	pour STE	500 F
4 Mo	pour STE	900 F
0 Ko et 4 Mo	pour STE	350 F
4 Mo	pour FALCON	990 F
8 Mo	pour FALCON	1990 F

MONITEURS

VGA Mono	990 F
SVGA 14" coul	1590 F
SVGA 15" coul	2200 F
Multisync Microvitec	2990 F
Péritel	1290 F

LECTEURS SCANNERS

Externe 3"1/2	550 F
Interne 3"1/2	420 F
Externe 5"1/2	390 F
Scanner 64 tons	990 F
Souris	120 F

CABLES

Péritel STE	100 F
Péritel FALCON	100 F
Disque dur 2" 1/2 2"1/2	100 F
Disque dur 2" 1/2 3"1/2	100 F
Multisync	120 F

OCCASIONS
Garantie 6 mois

520	STF	790 F	Moniteur SM 124	900 F
1040	STF	890 F	Moniteur SC 1425	800 F
520	STE	890 F	Moniteur SC 1224	700 F
1040	STE	990 F	Moniteur SC 1435	900 F

LOGICIELS
GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET OCCASIONS À PARTIR DE 50 F
UTILITAIRE ET DOMAINE PUBLIC
LIVRES

DISQUETTES
Certifiées 100% sans erreurs

	Par 10	Par 50	Par 100	Par 500
3"1/2 DF DD	2,80 F	2,70 F	2,50 F	2,30 F
3"1/2 DF HD	2,90 F	2,80 F	2,60 F	2,40 F

REPRISES
Nous rachetons comptant
• Vos ordinateurs : 520STF - 1040STF - 520 STE - 1040 STE - FALCON
• Vos périphériques : Moniteurs - Disque dur - Imprimantes
• Vos logiciels : Jeux - Utilitaires - Languages
• Vos livres

SERVICE REPARATION
Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs ...
• Délais maximum 10 jours
• Devis gratuit au forfait
• Réparation garantie 3 mois

A RETOURNER A :
AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....
Mon ordinateur ou ma console .....
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

Designation	Quantité	Prix	Montant
Frais d'envoi			
TOTAL			

Poste 60 F/Transporteur 150 F par colis/CR 80 F en sus Logiciel 30 F
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE Date d'expiration |_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date Signature
ou commande sur papier libre
ST MAG 12/94

LOISIRS

dirigé par Marc ABRAMSON

RUMEURS

ALIENS VS PREDATOR aurait dépassé les 50 000 exemplaires vendus en ANGLETERRE devançant ainsi SONIC AND KNUCKLES

MOON SPEEDER

Vous êtes DAMON SCHUMBERGER, le champion des mondes de glisseur, et pour la première fois depuis le terrible accident de Mars 2117, qui coûta la vie à 17 des 23 pilotes du championnat et vous laissa paralysé à vie dans votre fauteuil, vous avez décidé de reconduire et de participer au championnat des mondes. Oui, vous qui avez méprisé si longtemps les tenants de la cyber-glisse vous avez enfin accepté de participer à la nouvelle formule du championnat, le championnat du monde de glisseur virtuel propre, écologique, et surtout sans danger, puisque vous pouvez jouer assis de votre fauteuil. Vous aller leur montrer, à tous ces petits c..., que le grand DAMON est toujours ce pilote aux doigts d'acier et aux nerfs de fée (à moins que ce ne soit le contraire!).

Comme mon petit délire introductif vous l'a sans doute fait comprendre, MOON SPEEDER est un jeu de course d'un nouveau style, puisqu'en fait de voitures, vous conduisez des aéroglisseurs, dans les décors futuristes des lunes de la galaxie. Entièrement réalisé en 320*200 en True Color, ce jeu tourne aussi bien sur TV que sur moniteur VGA.

COCORICO ! Premier jeu d'action typiquement Falcon MOON SPEEDER est un jeu FRANCAIS. Si il ne fonctionne que sur le Falcon, pour cause d'utilisation intensive du DSP, il marche fort bien sur les falcons munis de cartes accélératrices (jusqu'à 36 Mhz, après, c'est le DSP qui pédale dans la semoule..). Livré sur 5 disquettes HD, le programme, une fois (automatiquement) installé ne prends pas moins de 7 MO sur votre disque dur (indispensable). Mais quels 7 Mo! Jugez un peu !

Au démarrage, une agréable musique jaillit de votre Falcon (le branchement sur une chaîne Hi-fi est fortement recommandé pour bénéficier des musiques et des effets spéciaux stéréos du jeu) et une superbe séquence d'introduction apparaît. Vous survolez de très près un paysage lunaire, qui s'écarte progressivement pour faire apparaître le titre du jeu. Cette introduction n'a rien à envier aux introductions style films qui sévissent actuellement sur les PC et encombrent les disques durs de ces machines de dizaines de mégas octets (c'est bien fait pour eux, tiens...).

C'est maintenant l'écran de choix. Vous pouvez configurer le niveau de la musique (et couper éventuellement ce sacré haut parleur interne) et des effets, la distance de la caméra, vous entraîner ou enfin participer aux championnats (au pluriel, car il existe trois championnats, pour les trois niveaux de difficulté de jeu). Comme un vrai pilote, vous pouvez choisir les caractéristiques de votre véhicule, puisque 8 Speeders vous sont proposés, présentant des différences d'accélération, de vitesse de pointe, de glisse et d'énergie (résistance). Un petit tour de qualification pour déterminer votre place sur la grille de départ, et c'est la course. Et quelle course! Vous conduisez un aéroglisseur sur un circuit futuriste face aux 7 autres Speeders. Le contrôle de votre véhicule se fait au choix au joystick analogique (qui en a un?), au Joypad (oui, celui du jaguar, très pratique), à la souris (très bien aussi), au clavier (pratique également) ou au joystick (le moins efficace). La fluidité du jeu est parfaite (même sur VGA). Une piste colorée (quelquefois un peu trop ce qui nuit à la visibilité) défile sous votre véhicule vu en 3D avec les ombres (s'il vous plait), qui doit suivre l'un des 30 circuits, aux formes sages ou saugrenues, sans sortir de

Découvrez aujourd'hui les autoroutes de l'innovation

PRODUITS DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR

Tower Elan

Boîtier Grande Tour
Clavier PC ou TT, MégaSTE
Montage de SCSI en interne
Alimentation 230 Watts
Quatre ouvertures 5" 1/4
Montage rapide et très facile

1690 frs

Alligator040

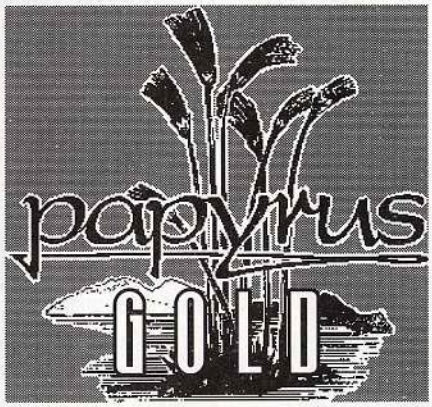
Donnez à votre TT la puissance d'une station de travail. Très simple à installer, la carte Alligator 040 est équipée d'un Motorola 68040 à 66Mhz.
Alligator040 quadruple la vitesse de votre TT (en moyenne).
Compatible avec toutes les applications GEM, désactivable par un simple accessoire.

4990 frs

CD Alpha

500 fontes SpeedoGDOS5
300 fontes GDOS
500 fontes Calamus
Système LINUX complet
TEX version complête
Jeux, animations, démos
Milliers de DP

290 frs



Papyrus Gold est le traitement de texte le plus performant disponible sur Atari. En effet, en plus des fonctions classiques d'un traitement de texte, il intègre toute une panoplie d'outils de PAO et de présentation: tableaux, image Bitmap et vectorielles, gestion des blocs, dictionnaire, compatible Speedo GDOS 5.

1290 frs

VisioSCANProfessionnel

scanners A4 pour TT et Falcon, livrés avec le logiciel **VISION**

A4, 1200dpi, 16M° de couleurs..... 4990frs
A4, 2400dpi, 16M° de couleurs.....6490frs
Option transparent, diapos..... 2400frs

VisioSCAN

scanners à main pour tout Atari livré avec le logiciel **VISION**

400dpi, 256nv..... 990frs
262000 couleurs...2490frs

65, cours de la liberté
69006 Lyon
Tel : 72 75 92 84
Fax : 72 74 49 58

à renvoyer à SpeedWare, 90, rue Masséna 69006 Lyon

je souhaite recevoir votre catalogue complet

NOM _____

ADRESSE _____

la piste. Si vous heurtez les bordures de sécurité, un Ouch! retenti, votre énergie en prend un petit coup, et vous rebondissez vers le centre de la piste, à moins que votre vitesse n'ait été suffisante pour franchir les bordures magnétiques! Dans ce cas, vous vous retrouvez sur le sol aride d'une lune, où votre réacteur aspire la poussière: votre énergie diminue à vue d'oeil et c'est l'explosion finale quand l'énergie atteint le zéro. Heureusement, pour éviter cela, le tracé du circuit est visible en permanence, ainsi que votre position et celle des autres véhicule.

Tout cela semble déjà beaucoup. Et bien, pour corser le tout, vous avez la possibilité, à chaque tour de circuit, de reprendre de l'énergie en passant sur les bandes de ravitaillement et de sauter au dessus d'un morceau de piste absente grace à des tremplins judicieusement placés (il faut arriver avec de l'élan sous peine d'atterir sur le sol lunaire). Vous pouvez également récupérer les bonus qui apparaissent sous forme d'hologrammes sur la piste, et permettent d'obtenir énergie, surpuissance ou tir laser (pour diminuer l'énergie des adversaires). Des hologrammes malus sont malheureusement également présents et bloquent vos freins ou transforment votre Speeder en savonnette incontrôlable.

Un défaut quand même pour terminer: il n'est pas possible de jouer à plusieurs sur le même Falcon. Par contre, un mode link permet, en reliant les prises série de deux machines de jouer à deux.

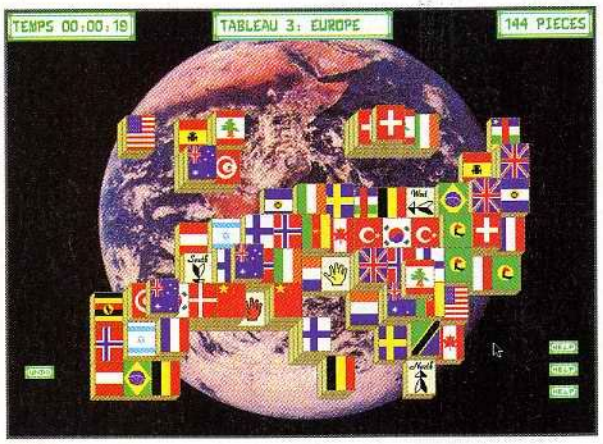
En résumé, MOON SPEEDER est un jeu splendide. On peut y passer de nombreuses heures. D'ailleurs, j'y retourne!

Marc ABRAMSON

MOON SPEEDER
Testé sur Falcon sur télévision et moniteur VGA
Prix: A l'étude, entre 350 et 450 F (mais normalement, moins de 400F)
Disponible chez COMPOSCAN France, siège social 9 avenue Verdier 92120 Montrouge tel 47 35 89 66
Les plus: qualité de la réalisation / Beauté des images / Diversité des circuits / Diversité des moyens de contrôle / Intérêt du jeu.
Les moins: certaines pistes sont un peu surchargées / taille (7 Méga, ça fait beaucoup sur le dur) / un seul joueur (sauf en mode link).

LET'S PLAY SHANGAI

Un Shanghai de plus alors qu'il y en déjà plein en DP, me direz vous. Oui, mais quel SHANGAI ! Des graphismes superbes, un manuel intégré remarquable ainsi qu'une musique soundtrack dix voies en font une référence en la matière.



C'est pour ma part le premier SHANGAI sur ATARI qui ne me fasse pas mal aux yeux. Or le SHANGAI est un jeu particulièrement sensible à ce problème du fait de la concentration accrue qu'il demande à son utilisateur. Ce n'est pourtant le premier SHANGAI à profiter du 640*480 du FALCON mais son graphisme est d'une telle finesse que le résultat est imparable.

A ce sujet, d'ailleurs le tableau qui sert de fond est une recomposition d'une estampe chinoise authentique d'un certain ZHAN ZIGIAN de la dynastie des SUI (589-618).

La musique participe à ce «patrimoine historique» puisque qu'elle directement inspirée des morceaux traditionnels de la province de SI-CHUAN. Toutefois son rendu est un peu moins fidèle il faut bien le dire, car si elle est de bonne facture elle ne peut rivaliser avec un enregistrement d'instruments originaux en direct le disque. D'ailleurs, si elle ne vous plait pas, vous pouvez toujours la couper ou en régler le volume.

Un autre atout important est sa possibilité de charger d'autres tableaux. OXO CONCEPT vient d'ailleurs de nous en concocter dix nouveaux sur le thème de l'Europe. Ils sont donnés gratuitement à tout acheteur de LET'S PLAY SHANGAI y compris ceux qui l'ont déjà acquis. Je n'ai pas besoin de donner des commentaires sur la qualité visuelle, l'illustration ci contre parle d'elle même.

Un jeu qui exploite vraiment le FALCON et qui s'impose par la qualité de sa réalisation. A posséder absolument si vous aimez les jeux de réflexions.

LET'S PLAY SHANGAI
auteurs: Anthony GUYE-VUILLEME, Raoul & Beatriz DIAS.
OXO CONCEPT 12, villa du Parc 94000 CRETEIL tel. 48 99 73 23 / prix: 200,00 F / FALCON uniquement
les plus: qualité des graphisme / exploitation du FALCON / ne fatigue pas les yeux / dos intégré
les moins: manque d'accès direct à certains tableaux

LES «GOODIES» JAGUAR

la tasse. Les yeux s'éclairent lorsqu'elle est remplie d'un liquide chaud

le T shirt

le sweet shirt

la sacoche

la casquette

le pin's

le porte clef

VU CHEZ TECHNO SERVICE:

Le MAS SYSTEM qui remplace votre paddle jaguar ou joystock analogique FALCON.
Pour la version JAGUAR, une partie seulement des manettes sont implémentées.
Pour les options, du pavé numérique, il faut toujours utiliser le paddle livré avec.

Sensations garanties pour 970,00 F.

IMPORTATEUR EXCLUSIF
de la gamme VIDI et ALFA DATA

Vidi-ST (12)
Digitaliseur couleur
pour ATARI ST & Falcon
Entrées Pal et YC
Logiciel de retouche et d'animation

BAISSE DE PRIX !!!... 1290 F TTC

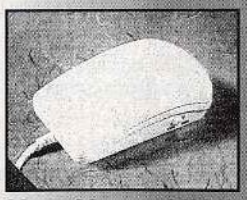
LOGICIELS

DEVPAC DSPH	590 F TTC
HISOFT BASIC 2.10	1290 F TTC
Hight Speed PASCAL	1290 F TTC
CLARITY 16	1290 F TTC
LATTICE C V5.6	1990 F TTC

Extension 512 Ko STE

HARD

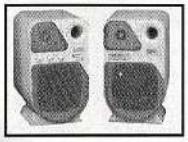
Enceintes Master Boomer	95 F TTC
Souris Graphique	349 F TTC
Souris Luxe	179 F TTC
Enceintes Amplifiées 2x25W FALCON	290 F TTC
Extension 512 ko STE	149 F TTC
Coffret DD ou CD Rom	490 F TTC
DD 170 Mo externe + cable	2290 F TTC
Version STE/STF + 490 F TTC	



MegaMouse MK-II
Pour ATARI / AMIGA

NOUVEAUTE

LOGICIEL IMAGE
TRUE IMAGE (Falcon) 1290 F TTC



DISTRIBUTEURS nous contacter au 61 41 26 09

TVA 18,6 %
PORT 55 F TTC si C.R. + 75 F TTC

INFONIX France
L'INFORMATIQUE A VOTRE SERVICE
14, Rue Réclusane 31300 TOULOUSE
Tél: 61 59 17 76 Fax: 61 40 76 43

TOUTES LES MARQUES CITEES SONT DES MARQUES DEPOSEES - PHOTOS NON CONTRACTUELLES
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES - TARIFS REVISABLES SANS PREAVIS - TOULOUSE B352106120

PERIPHERIQUES

dirigé par Jean Jacques ARDOINO

PRIMERA

C'est le nom d'une série d'imprimantes couleur d'une qualité absolument incroyable au prix non moins incroyable compris entre 8400,00 F et 17000,00 F. selon les modèles

IMPRIMANTES, DISQUES DUR ET AUTRES...

Vous vous doutez qu'un ordinateur a besoin de périphériques pour fonctionner. Que feriez-vous sans clavier, sans souris et sans écran ? De la même façon, sans certaines extensions et périphériques, vous limitez délibérément votre machine et la condamnez à être prétendument dépassée. Ou bien, trop souvent, par manque de connaissance ou d'économies, vous achetez trop cher en croyant dépenser peu.

L'ETAT DES LIEUX...

J'ai encore croisé dernièrement des gens qui avaient dépensé récemment 500 F pour faire étendre leur 520 STE à un méga de mémoire. Parce qu'ils ignoraient tout simplement que, pour 100 F de moins environ, ils pouvaient s'offrir deux barettes d'un méga et le tournevis nécessaire à une opération qui leur aurait pris dix minutes.Je sais aussi qu'on peut encore acheter un disque dur Megafile 60 (60 Mo)d'occasion pour 2500 F, parce qu'on est sûr qu'il marchera sur son ST, alors qu'on peut avoir, pour 2390 F, un disque dur SCSI de 170 Mo, avec l'interface permettant de le connecter au port DMA (ACSI en réalité) du même ST. Mais on n'est pas sûr que le SCSI, ça marche. Eh bien, si ! Ca marche, et même très bien ! Et on pourra même, plus tard, changer la mécanique pour un 540 Mo (2400 F actuellement).

QUE FAIRE ?

Alors, voilà un objectif pour ouvrir ce cahier «périphériques» : apprendre à les utiliser, mais aussi apprendre à les acheter. Parce que nous pensons que c'est un des moyens pour ne pas rester «débutant», et aussi un moyen pour que certains lecteurs ne soient pas «déçus» par leur machine

simplement parce qu'ils ont fait des choix qui ne leur ont pas donné de résultats miraculeux.L'achat d'un disque dur aujourd'hui fait partie de l'indispensable. On trouve partout des offres intéressantes, car les prix ont considérablement baissé. Il faut ensuite savoir la différence entre un disque dur interne et un disque dur externe.

«Interne» ne signifie pas qu'il faut l'enfoncer de force dans la machine, mais que c'est la mécanique seule, le disque lui-même. «Externe» signifie qu'il est complet, avec le boitier, l'alimentation et le cablage. Donc, si vous avez un disque dur SCSI complet dont vous voulez augmenter la capacité, il suffit d'acheter une mécanique interne SCSI. CQFD !Si vous avez un ST, Mega ST, STE ou Mega STE, il faut aussi un adaptateur ACSI/SCSI (communément appelé DMA/SCSI) qui vous permettra de connecter votre disque dur. Il y a beaucoup d'offres «pour ST» qui comprennent le disque et l'adaptateur. Veillez à ce que le boitier ait deux prises SCSI, comme ça vous pourrez connecter un deuxième disque au premier.

Un disque dur c'est comme une grosse disquette, mais avec un confort d'utilisation sans précédent. Nous verrons plus tard comment l'entretenir.

Du côté des imprimantes, la situation est la même : on trouve aujourd'hui une HP Deskjet 560 (jet d'encre, 3 pages par minute en 300 dpi, possibilité d'imprimer en 600x300 dpi) pour 2000 F environ. Il y a quatre ans on achetait une 9 aiguilles pour ce prix-là !Toutes les imprimantes fonctionnant sur port parallèle marcheront sur Atari, même la HP Laserjet 4 (à condition d'avoir de la mémoire, parce que 600 dpi...). Avec les Hewlett Packard, Deskjet par exemple, vous êtes sûr

de votre coup, quasiment toutes les applications offrent un driver. C'est devenu un standard.Evitez simplement les Deskwriter ou autres «...writer». Ce sont les mêmes, mais pour Mac, et elles ne fonctionneront qu'avec le port série d'un Mac.

POUR FINIR...

...car on manque de place, j'espère qu'avec ces premiers conseils vous commencez à y voir plus clair. Par la suite, nous aborderons d'autres questions, les lecteurs Syquest, les scanners, moniteurs et autres. Vous trouverez, ailleurs dans les numéros de ST Mag, d'autres informations sur les modems, les cartes accélératrices, et même sur divers sujets qui seront traités ici. En attendant, posez des questions si c'est nécessaire ou faites-moi part de sujets que vous pensez utiles au débutants ou aux moins débutants.

Vous pouvez me joindre sur le 3615 STMAG (BAL Next),

sur Brasil (Jj Ardoino) ou sur Email (ardoino@musical.fdn.org).

Et si vous utilisez Calamus sur lecteur de disquettes, dites-vous que confort et qualité ne nuisent pas à l'inspiration. Avec un disque dur et une imprimante à jet d'encre qui frise la qualité laser, vous pourrez réaliser, pour peu que vous ayez du goût, des travaux autrement plus gratifiants, et dans de bonnes conditions.

J.Jacques Ardoino

UTILISER LE CD ROM

Il pourrait sembler un peu nunuche de présenter le sujet à la manière de certaines collections de livres de poche («Utiliser le CD ROM, mais c'est très simple !») mais c'est pourtant la meilleure façon de résumer le sujet : une fois assimilées les règles de base, l'accès au CD ROM et son utilisation ne présentent plus aucune difficulté particulière. Voyons cela de plus près.

INTRODUCTION

Un lecteur de CD ROM, pour quoi faire ? Si on en juge par le nombre de CD ROM qui déferlent tous les jours sur d'autres machines, on devine que la première utilisation d'un lecteur de CD ROM est l'accès à d'importantes bibliothèques de fichiers (sharewares, images, versions de démonstration...). Comme le lecteur de CD ROM est également capable de lire des CD Audio, il vous permettra ensuite d'écouter vos compacts discs préférés. Et, enfin, vous aurez accès, à condition de posséder les logiciels adéquats, un CD compatible (et multisession) et une machine capable de le traiter, au format CD Photo de Kodak. Signalons également que certains jeux seront proposés sous CD ROM, comme c'est déjà le cas pour Oxyd Magnum et, sans doute bientôt, pour Ishar 3.

Si nous laissons de côté les projets d'interfaces diverses permettant l'utilisation de lecteurs non SCSI, vous pouvez d'ores et déjà considérer que la quasi-totalité des lecteurs CD ROM SCSI fonctionnent avec les machines Atari (ayant accès à une chaîne SCSI).

L'INSTALLATION

Votre CD ROM doit d'abord être relié à la chaîne de vos périphériques SCSI, elle-même reliée à votre machine par un adaptateur ACSI/SCSI ou, s'il s'agit d'un TT ou d'un Falcon, directement par le port SCSI ou SCSI II. L'utilisation d'un CD ROM nécessite un driver spécifique. Deux familles de drivers sont disponibles pour Atari. Le premier, Metados, est en shareware. Le second, Extendos, puis Extendos Pro, est un produit commercial (distribué par Techno Service).

Il existe encore deux programmes utilisant Metados avec des drivers modifiés : le premier, Egon, est en shareware, tandis que CD Tools est édité par Hard and Soft (ses drivers sont nettement plus performants que ceux d'origine de Metados, notamment dans la gestion du CD audio).

Tous s'installent de façon similaire : un PRG en dossier AUTO, le fichier de configuration (CNF ou SYS) soit également en dossier AUTO, soit à la racine du disque de démarrage, et le driver où vous voulez, vous veillerez simplement à indiquer son chemin exact dans le fichier de configuration. Il existe encore un autre driver (ICD) que je n'ai pas réussi à utiliser sur mon TT, même la dernière version annoncée comme compatible avec Mint 1.08.

Le driver est composé de deux fichiers, l'un d'extension BOS (CDARGEN ou FALCON pour METADOS, CD pour EXTENDOS, HS-CDROM pour CD TOOLS) et l'autre d'extension DOS (ISO9660F pour METADOS, UNIDRIVE pour EXTENDOS, qui sont des pilotes ISO ; les pilotes High Sierra sont fournis également, mais ne sont plus utilisés ; le HS-ISO.DOS de CD TOOLS gère les deux formats).

Le fichier de configuration devra être édité avec un éditeur de textes classique. Les lignes débutant par un point-virgule ne sont pas prises en compte. Dans ce fichier seront déterminés les chemins des fichiers BOS et DOS, ainsi que le numéro SCSI et la lettre de partition du lecteur de CD-ROM. Dans l'exemple suivant, emprunté au CONFIG.SYS de METADOS, j'ai utilisé, pour mon TT :

*BOS, C:\CDROM\METADOS\CDARGEN.BOS, Y:11

Y désigne l'identification physique du lecteur, et 11 indique qu'il porte le numéro SCSI 3 et qu'il est relié au port SCSI du TT (numéros de 8 à 15).

Le deuxième exemple :

S, C:\CDROM\METADOS\ISO9660F.DOS, M:Y montre comment j'ai ensuite indiqué le chemin du fichier DOS utilisé et attribué à mon lecteur de CD ROM la partition M.

Avec EXTENDOS sont simplement offerts quelques paramètres intéressants en plus (mémoire cache..), mais le principe reste le même.

L'UTILISATION

Une fois l'installation réalisée, vous redémarrez et devez normalement avoir accès aux données de vos CD ROM. Les CD ROM commencent à se développer sur Atari avec le shareware (GEMINI, puis les deux LOHRUM que nous verrons dans le prochain numéro, suivis d'un troisième bientôt, les Power CD volume 1 et 2), un disque d'images bitmap et vectorielles en CVG et EPS (DTP Graphiken). D'autres sont en préparation. Vous avez également accès aux disques PC (pas les exécutables, mais tout ce qui est ASCII, Word, images, sons...). Les disques Mac restent inaccessibles. J'ai tenté d'installer mon Apple CD 300e+ sous Spectre, mais sans résultat.

L'accès au CD ROM est identique à celui d'un disque dur ou d'une disquette, hormis le fait que seule la lecture est autorisée. Lancer une application à partir d'un CD ROM peut planter la machine si cette application effectue des opérations d'écriture (sauvegarde auto des paramètres par exemple). Demander une info sur le contenu du CD ROM peut prendre plus d'une heure avec un CD ROM double vitesse, songez-y ! La copie de fichiers n'est pas particulièrement lente (sauf si vous copiez par le bureau 200 fichiers et 40 dossiers).

LE CD AUDIO

Il existe beaucoup d'utilitaires permettant de jouer des CD audio à partir d'un lecteur de CD ROM. Extendos Pro, CD Tools et Egon proposent leurs utilitaires, mais on trouve aussi, dans le shareware, des accessoires comme CD Audio 2.0, CD Player (très bien) et Music Channel dont on espérerait une version plus stable car il permet de créer des fichiers avec les titres et interprètes. Et, comme le Falcon permet d'échantillonner avec d'excellents résultats, WinRec permet de synchroniser son player de CD audio avec son module d'enregistrement.

Les lecteurs sont de plus en plus standards (des programmes qui ne tournaient pas avec un Apple CD 150 tournent très bien avec un Apple CD 300e+) et les prix, il faut le dire, ont nettement chuté.

CONCLUSION

Vous voyez, pas de grande difficulté, d'autant plus que quasiment tous les lecteurs récents sont standardisés, tant pour les données que pour l'audio, et sont compatibles CD Photo en multisession (vérifiez avant d'acheter).

L'utilisation du CD ROM s'étend de plus en plus, gagne le monde Atari et deviendra très vite, sous GEM, un outil d'utilisation quotidienne.

J.Jacques Ardoino

FALCON ET CLAVIER PC

Qui d'entre vous n'a jamais eu de problème avec son clavier sur STF-STE-TT et FALCON 030 ? Nombreux sont les utilisateurs qui se ruinent lors de l'achat d'un nouveau clavier Atari. Mais y -a t'il une autre alternative ? Bien sur, suivez le guide:

INTERFACES CLAVIERS...

Autre les claviers conçus pour le matériel Atari, les claviers de type PC, n'ont cessé d'intéresser les utilisateurs Ataristes que nous sommes, à cause essentiellement du bas prix de ces derniers. Et dire que pour 120 Frs TTC, on trouve des claviers PC! J'en prends 10 kilos... Soyons sérieux... Si certains techniciens farfelus ont essayé d'adapter les souris RS 232 sur Atari, beaucoup se sont cassés les dents sur l'adaptation des claviers. Normal: les processeurs clavier entre les deux mondes ne sont pas du tout compatibles. Mais que faire donc ? Simple: une interface permettant la conversion de dialogue. C'est tout bête et cela fonctionne à merveille. Alors pourquoi avoir attendu si longtemps en france, alors que nos voisins Germaniques possèdent ce genre d'interface depuis des lustres ? Encore élémentaire: les différents types de claviers: KWERTY et AZERTY. Pour ne pas faire comme tout le monde, nos claviers sont du type AZERTY... Il a fallu attendre toutes ces années pour voir enfin apparaître deux interfaces claviers, fraîchement apparues sur le marché, depuis le mois de septembre 1994.

0X0 CONCEPT: ADAPTAKEY

Tout juste terminée, cette interface existe en deux versions: interface nue à placer dans un desktop ou tower, interface externe pouvant se placer directement à côté du connecteur clavier de votre 520,104, Méga STF-STE-TT et Falcon. La version en notre possession est équipée d'une prise type TT/Méga STF. Cela fonctionne à merveille puisque mes articles sont tapés sur un clavier Type PC. La différence alors: un toucher plus doux et un vaste choix de modèles allant du plus simple au clavier de luxe. Vous n'avez que l'embarras du choix. L'interface Adaptakey est livrée avec un Patch ou petit programme à placer dans le dossier auto de votre machine afin de réaffecter les touches mortes du clavier ainsi que les touches de fonction. Ayant reçu la dernière mouture du logiciel juste au moment où j'écris ces lignes, les utilisateurs possédant cette interface devront demander la nouvelle version du Patch auprès de 0X0 Concept. Et le prix: simple et sympa: 350 frs pour la version destinée à être montée dans un boîtier type desktop et tower; 390 frs pour la version externe. Sachez qu'il existe également un adaptateur pour les 520, 1040 et Falcon 030, qui permet de commuter entre le clavier de base et celui en externe, ce qui peut s'avérer très pratique pour les musiciens qui déplacent souvent leur matériel.

CONCEPT INFORMATIQUE

Autre interface clavier intéressante, qui est prévue pour être placée dans un Tower ou desktop. C'est une carte conçue autour d'un processeur clavier 80C31. Son fonctionnement sur les claviers AZERTY est correct. La différence entre l'interface de 0X0 réside dans le fait qu'il n'y a besoin d'aucun Patch à placer dans le dossier AUTO. L'interface embarquant une EPROM intègre directement l'affectation des touches pour le clavier AZERTY. Son prix: très doux aussi: 390 Frs

FIN...

Voilà, à vous de choisir: interface interne, externe; il n'y a qu'à demander... C'est sympa et pas cher! A vous le choix de moult et moult variétés de clavier allant du toucher dur et pur au clavier haut de gamme pour les plus fortunés. Si vous avez une panne de clavier Atari, n'hésitez plus, prenez un clavier standard du type PC. Quant à moi, j'essaye de trouver les failles et les touches mal définies, mais je n'y arrive pas !...

Henri ABDELOUAB

3615 STMAG

Pourquoi aller chercher ailleurs ce que vous ne trouvez que chez nous ?

Téléchargez toutes les dernières nouveautés ST STE TT et FALCON !

Pinball Obsession

Big Convert

Gizmot

Avec Sapristi™

Retrouvez également: le dialogue direct, les petites annonces, les sectes, la programmation, le courrier, toute l'actualité ATARI...

Éditeur PRESSIMAGE

ATARI ? NOUS, ON AIME !

MUSIQUE

Audio Calculator	490	FF
C2D	349	FF
CMM	349	FF
Cubase audio 16	5900	FF
Cubase Score II	4300	FF
FDrum	590	FF
Mid'n Box	120	FF
Musicom II	590	FF
Stéréo Master	490	FF
Trackom	590	FF

VIDEO/MULTIMEDIA

Beelock	1790	FF
Booster Vidéo30	250	FF
Blow up II	590	FF
Chili Vidéo Desktop (à partir de)	3490	FF
High Speed 32	590	FF
Encodeur RVB-PAL/YC (S-VHS)	1650	FF
K7 vidéo Chili	100	FF
Screen Blaster III	490	FF
Speed Resol (40 Mhz+Graphic)	1390	FF
High Speed 40	1290	FF
VidéoEd 8 (STF/STE)	1990	FF

GRAPHISME

3D Objets (vol. I/II/III)	290	FF
Animlink	590	FF
Billy Render	390	FF
Chronos	1490	FF
Cyber Sculpt	490	FF
DA'S Vektor	1390	FF
DA'S Picture	1190	FF
Morpher	499	FF
Papillon	599	FF
Prism paint II	790	FF
Raystart II	790	FF
Raystart III	1490	FF
Studio Photo pro	1190	FF
Studio Photo DSP	690	FF
Xenomorph II	990	FF

JAGUAR

Console JAGUAR (livrée avec CYBERMORPH)	2190	FF
ALIEN VS PREDATOR	590	FF
CRESCENT GALAXY	450	FF
EVOLUTION DINODUDES	450	FF
RAIDEN	450	FF
TEMPEST 2000	500	FF
WOLFENSTEIN 3D	500	FF

Extrait de la liste de produits disponibles. Pour plus d'infos, contactez le point de vente le plus proche de chez vous !
Document non contractuel, les prix peuvent être modifiés sans préavis.

CD ROM &/MULTIMEDIA

CD Gemini	240	FF
Phase IV Start pack	1390	FF
Phase IV Pack I	3490	FF
Photo Show Pro	420	FF
Power CD	190	FF
Lohrum (I/II/III)	290	FF

BUREAUTIQUE

Alpha Pack	990	FF
Formula	349	FF
Papyrus Gold	1290	FF
Script Now	349	FF
Script 3.5	990	FF
Twist II	890	FF

UTILITAIRES

Datalite II	490	FF
Devpac III	890	FF
Devpac DSP	790	FF
Diamond Back III	390	FF
Extendos pro	250	FF
Hisoft Basic	890	FF
High Speed Pascal	990	FF
Lattice C	1690	FF
Locate it	348	FF
NVDI III	590	FF
Outside	349	FF
Pack fontes SPEEDO (à partir de)	190	FF
SCSI Tools	390	FF
Semprini	249	FF
Speedo GDOS 5.0	445	FF
Tosfax pro	790	FF
Tos fax light	290	FF

JEUX

Ishar III	310	FF
Let's play shangai	200	FF
Oxyd Magnum CD	149	FF
Stone Age	279	FF

DIVERS

Adaptakey	350	FF
Atari Modern System	240	FF
CD Rom-Rom	590	FF
Compendium	390	FF
SLM Heatseeker	890	FF
Tower pour Falcon	N/C	
Disques durs IDE/SCSI	N/C	
FALCON 030 (à partir de)	3500	FF
FDI interf. num.Falcon	2900	FF
ST BOOK à partir de	9500	FF

Points de vente :

TURTLE BAY
90, rue Masséna
69006 LYON
Tél: 72.75.92.84
Fax: 72.74.49.58

SMI/VIRTUA GAMES
Ctre Commercial Contient
Bd. Ambroise Croizat
91100 CORBEIL ESSONNES
Tél: (1) 60.89.32.23
Fax: (1) 60.89.33.11

SAFPAO
10, rue de Bagnolet
75020 PARIS
Tél: 40.09.27.80
Fax: 43.70.67.72

ARCHI TECH'
33, rue l'Ecuyère
14000 CAEN
Tél: 31 23 88 92
Fax: 31 39 29 29

TECHNO SERVICE
44, rue du Vertbois
75003 PARIS
Tél: 48.04.99.75
Fax: 69.25.06.18

OXO CONCEPT
12, Villa du Petit Parc
94000 CRETEIL
Tél: (1) 48.99.77.23
Fax: (1) 48 98 34 53

OXO CONCEPT
20, rue Camille Martin
1203 Genève
Tél: 022.796.95.38

Atari Paris Show
17/18/19 Décembre 1994
L'événement de l'année

Venez découvrir le monde fantastique ATARI. Partagez notre passion, avec des professionnels au service des utilisateurs, dans les domaines de la Musique, Vidéo, Graphisme, Multimédia, Hardware, Jeux... Les dernières nouveautés... les meilleurs conseils...

INFORMATIQUE & NATURE
Route de Cavaillon
13440 CABANNES
Tél: 90.95.20.04
Fax: 90.95.21.00

CONCEPT INFORMATIQUE
4, Rue Henri Lahuppe
06220 GOLFE JUAN
Tél: 93.63.15.55
Fax: 93 63 71 04

A.P.A.K.
17,Av. de Paris
94800 VILLEJUIF
Tél: 46.78.28.14
Fax: 46.78.26.63

CTI INFORMATIQUE
114, Av. de Laon
51100 REIMS
Tél: 26.88.57.65
Fax: 26.88.57.67

FORUM INFORMATIQUE MUSICALE — EDITEUR
66 Bd Voltaire
75011 PARIS
Tél: 43.57.50.52
Fax: 43.57.62.79

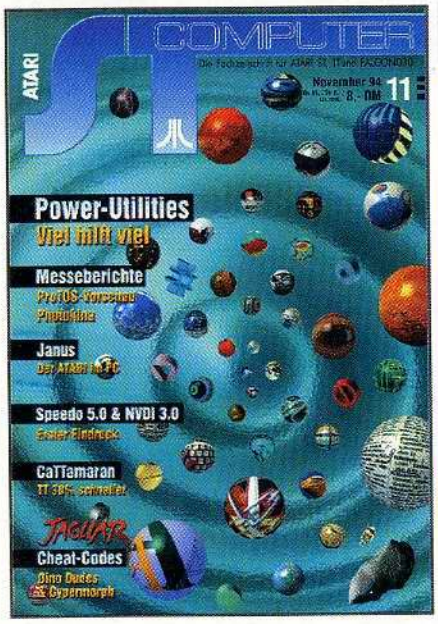
15, rue des 3 Ecritoires
37000 TOURS
Tél: (16) 47.38.35.58

APPLICATION SYSTEMS PARIS — EDITEUR
18, rue Germain d'Ardan
92120 MONTROUGE
Tél: (1) 40.92.80.81
Fax:(1) 40.92.04.01

LEXICOR France — EDITEUR
26, rue de Monthomé
77750 ST CYR/MORIN
Tél: (1) 60.23.85.88
Fax: (1) 60.23.81.96

COMPOSCAN France — EDITEUR
9, Av Verdier
92120 MONTROUGE
Tél: (1) 47.35.89.66
Fax: (1) 47.35.69.76

Conception Maquette : LEXICOR France & OXO Concept logiciel: CALAMUS SL / Flashage Saint-Gilles Imprimerie (Paris).

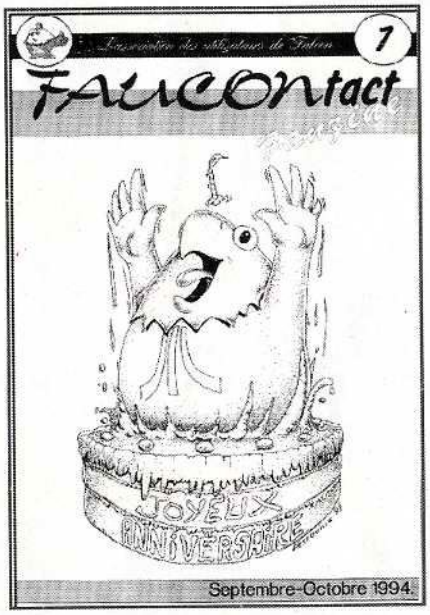


ST COMPUTER

SOMMAIRE

les utilitaires puissants
le ProTOS
la Photokina
la carte JANUS
Speedo GDOS 5.0
NVDI 3.0
CaTTamaran
JAGUAR
cheat mode
Dino Dudes
Cybermorph

abonnement:
PSH
Medienvertriebs GMBH
Georgenstrasse 38b
64294 DARMSTADT
130 Dm par an



FAUCONTACT

SOMMAIRE

un an déjà
what news doc ?
mapping
Nethack: flabbergasted
initiation DSP
Gem pas ça
initiation au C
P2BA
Soundtrack
piratage

abonnement:
Association FAUCONtact
Mas du Crès
30140 Boisset et Gaujac
45,00 F pour 6 mois

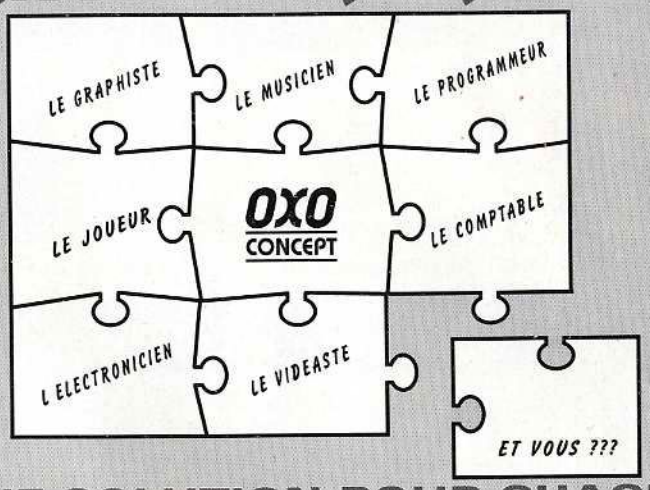
RSC / STUPEFIANT

SOMMAIRE

Le mariage du siècle
DA'S PICTURE
NVDI 3
HIGHSPEED 40
...

abonnement:
ST&CO
8, rue Froidevaux
75014 PARIS
tel. (16) 1 43 22 78 14

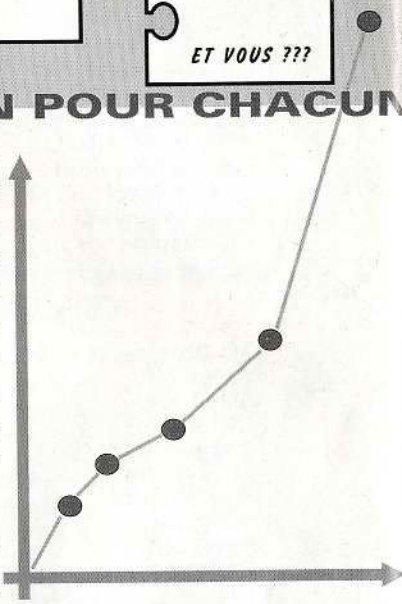
PROBLEMES DE DOS...
PASSEZ DONC AU TOS

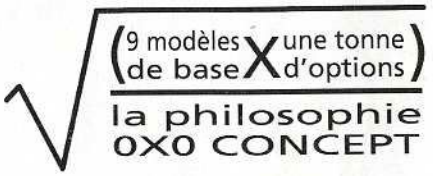


UNE SOLUTION POUR CHACUN

Du 030 à 16 Mhz au 040 (060 ?) à 64 Mhz
D'un écran 14 pouces jusqu'au 21 pouces
De 4 Mo de mémoire vive jusqu'à 128 Mo
Disques durs (fixes et amovibles, magnéto-optiques, CD-ROM, sauvegardes sur DAT (4 Go)...

Configuration précise sur simple demande





= LA SOLUTION A VOS BESOINS

Chaque FALCON030 est configuré par nos soins, et permet en standard la visualisation de séquences filmées, la création musicale en "D2D", l'hypertexte (VRAI multimédia) ...

	KEYBOARD	DESKTOP	RACK 19''	TOWE
030/16	◆	◆	◆	◆
030/40		◆	◆	◆
040/64				◆
060/64				◆

A PARTIR DE 3500 FF tt

(1) 48.99.77.2

OU BIEN EN ECRIVANT A L'ADRESSE CI-DESSOU
JOIGNEZ 3 TIMBRES A 2F80 POUR RECEVO
LE CATALOGUE COMPLET DES PRODUITS ATA

Par exemple: FALCON030 en Rack 19'', prises audio CINCH (option XLR), clavier détachable 4 Mo, disques durs SCSI2 spéci CUBASE AUDIO (en option) ...

5890 FFHT

Nous sommes Revendeur, mais aussi Editeur, retrouvez les HITS 0X0 Concept:
Adaptakey
Beelock 1
Booster Vidéo30
Let's Play Shangai
...

PARTENAIRE TECHNIQUE DE LEXICOR FRANCE:
N'hésitez-pas à vous renseigner.

LEXICO

LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEUR PROPRIETAIRE RESPEC

12, Villa du Petit Parc - 94000 CRETEIL (France)
Tél:(1)48.99.77.23 - Fax:(1)48.98.34.53
20, Camille Martin - 1203 GENEVE (Suisse)
Tél:(022) 796.95.38

JEUX EN FÊTE !!!

* Jeux proposés dans la limite des stocks disponibles.

DARKMAN
Océan

1 jeu offert pour toute commande de 550 F et plus.

89 F

Réf. : ST 08

Revivez les aventures du héros du film de Sam Raimi au travers de nombreux tableaux.

PICK'N PILE
Ubi Soft

89 F

Réf. :ST 53

Jeu de réflexion .
Empiler les boules vous rendra carrément dingue.

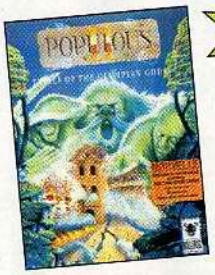
BUBBLE BOBBLE
Ocean

89 F

Réf. : ST 90

Emprisonnez les monstres dans des bulles ! Un super jeu de plateforme avec 100 niveaux différents

POPULOUS II
Electronic Arts



129 F

Réf. : ST 68

La suite du célébrissime Populous. Utilisez vos pouvoirs divins pour développez votre monde.

The Teller
Ubi Soft

89 F

Réf. : ST 54

Jeu de réflexion et mémorisation; reconstituez un motif avant votre adversaire.

The Blues Brothers
Titus

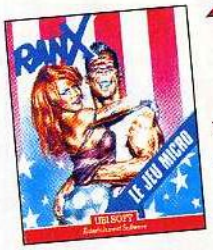
89 F

Réf. : ST 26

Retrouvez l'un des duos les plus célèbres (et loufoques) du cinéma dans ce jeu de plate-forme.

RANX XEROX
Ubi Soft

Prix en baisse



89 F

Réf. : ST 72

Retrouvez le célèbre héros de bandes déssinées dans ce jeu d'aventure/action.

WILD STREETS
Titus

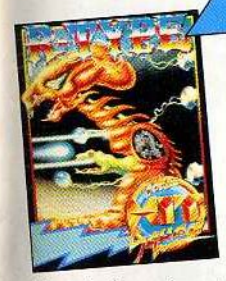
89 F

Réf. : ST 25

Jeu de combat .
A vous de rétablir l'ordre au miilieu de la rue !

R-TYPE
Ocean

Alors soyez malins: commandez à plusieurs !



89 F

Réf. : ST 90

Un très bon shoot'em'up avec scrolling horizontal. Les monstres n'ont qu'à bien se tenir !

Titus the fox
Titus

89 F

Réf. : ST 79

Jeu de plate-forme qui vous donnera l'occasion de survoler le pays des 1001 nuits en tapis volant.

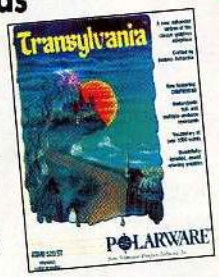
Les aventures de Carlos
Microids

89 F

Réf. : ST 108

Jeu d'arcade.
Retrrouvez Carlos pour de nouvelles aventures !

Transylvania
Polarware



89 F

Réf. : ST 118

Un classique ! L'un des tout premiers jeux d'aventure. Explorez la contrée et amassez les indices.

SUPER Promotion: 1 jeu offert pour toute commande d'un montant supérieur à 550 F !

Bon de commande "Jeux en fête"

(A remplir en capitales)

Indiquez les références

Je paie.....x129 FF=.....+port.....FF = Total.....FF TTC
Je paie.....x89 FF=.....+port.....FF = Total.....FF TTC
☐ Ma commande dépasse 550 F et je choisis en cadeau

☐ Chèque Bancaire ou ☐ Mandat lettre à l'ordre de DISKIMAGE
Pour les commandes de l'étranger, merci de régler par Mandat.

Réf. de remplacement en cas de rupture de stock
N'indiquez aucune référence si vous préférez être remboursé

Nom Prénom
Adresse
Code postal Ville

Frais de port : 20 FF pour 1 ou 2 jeux, Franco de port pour 3 jeux et plus.

ST Mag 90

Retournez ce bon à

DISKIMAGE
«JEUX EN FÊTE»
135 rue du Faubourg Saint-Denis
75010 PARIS

Locaux ouverts en semaine de 14h à 18h30 (17h30 le samedi)

ATARI

Domaine Public & Shareware

Bureautique

✓ Da's Layout TC Démo 5.306

STF/STE/TT/Falcon 2 Mo (>=640x400)

La voici, la version de démo de l'autre grand de la PAO sur Atari ! Cette version True Color fonctionne aussi en monochrome et en VGA, présente une interface entièrement GEM et nettement optimisée (enfin des menus !) et réunit tous les outils de Da's Layout. Vous ne pourrez pas sauvegarder ni imprimer, mais toutes les autres fonctions sont utilisables. Très beau, et excellent ! Disque dur obligatoire, Falcon, TT ou Medusa fortement conseillés ! Taille décompacté: 1,5 Mo

Logiciel en allemand et anglais.

/BUREAU/PAO/DALTCDEM.TOS

Réf. : ST1345

✓ Studio Photo DSP démo

STE/TT/Falcon 1 Mo

Cette démo de Studio Photo DSP vous ouvre l'accès à toutes les fonctions de l'original, sauf la sauvegarde et l'impression. Si elle fonctionne sur toutes machines, l'usage d'un disque dur est obligatoire et un écran couleurs ou niveaux de gris fortement conseillé. C'est plus encore dans les effets que dans les fonctions de retouche que Studio Photo prend toute sa dimension.

Programme en français.

/BUREAU/PAO/STPHOT_D.TOS

▼▼▼▼

✓ MEMORY.SYS

STF/STE/TT/Falcon

Le driver MEMORY.SYS d'origine posait des problèmes de décalage de taille sous SpeedoGdos. Thierry Rodolfo l'a modifié et corrigé cette erreur. MEMORY.SYS est utilisé par Papyrus, notamment.

/BUREAU/IMPRIMER/MEMORY_2 .TOS

Réf. : ST1346

✓ OCR 1.3cF

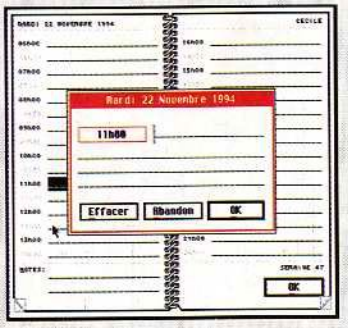
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Voici la version 1.3c d'OCR, cet excellent logiciel de reconnaissance de caractères en freeware (!). Il sauve les polices, accepte l'entrée de caractères groupés lors de l'apprentissage, offre de multiples options et accepte même les textes légèrement inclinés. Cette dernière version corrige un bug de la 1.3 : lors de l'apprentissage, on ne pouvait saisir les caractères obtenus avec ALT ("@", "\", "[", etc.). Et tout est en fenêtre.

Logiciel traduit en français (doc et aide en ligne en anglais).

/BUREAU/TTEXTE/OCR13C_F.TOS

▼▼▼▼



✓ Calepin démo 1.22

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

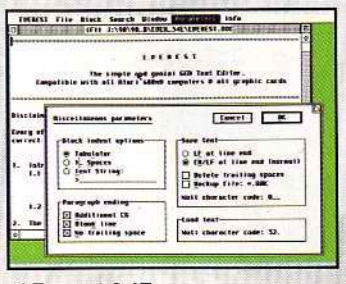
Dernière version de Calepin, ici en version de démonstration, est à la fois un agenda pratique et un carnet d'adresses avec appel automatique. Il est très bien conçu, agréable d'utilisation, fonctionne en PRG ou ACC et doté d'un système d'alarme pour vos rendez-vous importants.

Voir test dans cahier Bureautique.

Programme français.

/BUREAU/DIVERS/CALP122D.TOS

Réf. : ST1354



✓ Everest 3.4E

STF/STE/TT/Falcon

C'est la toute dernière version, et en anglais, d'un éditeur de texte qui fait partie des meilleurs car, outre une interface soignée et des fonctions très complètes, son utilisation reste très simple. Cette nouvelle version apporte encore beaucoup d'améliorations. Il ne fait pas tout mais, comme les autres éditeurs, il a ses "spécialités du chef". Shareware allemand, version anglaise.

/BUREAU/TTEXTE/EVRST34E.TOS

▼▼▼▼

✓ Hypergem

STF/STE/TT/Falcon (640x400)

Hypergem n'est pas un système complet d'hypertexte, mais il en reprend le principe en le simplifiant. A partir d'une fenêtre de départ (texte ou image) vous créez des boutons permettant d'ouvrir d'autres fenêtres, elles-mêmes reliées à d'autres, etc. Les boutons peuvent ouvrir des fenêtres (texte ou image) ou jouer des sons au format AVR.

Freeware en anglais.

/BUREAU/DIVERS/HYPERGEM.TOS

▼▼▼▼

✓ Master Browse 4.8

STF/STE/TT/Falcon

Dernière version de MasterBrowse (le visualiseur de fichiers multi-machines et multi-résolutions) qui apporte encore quelques améliorations et marche effectivement sur toutes les résolutions du Falcon.

Fonctionnement sous Multitos amélioré (derniers protocoles : glisser-poser par exemple), menu Edition avec Copier/Coller, etc.. et, dans cette version, suppression du sélecteur de fontes (interfaçage avec UFSL de Michael Thanitz) et meilleure gestion de l'aide en ligne de ST-Guide.

Shareware en anglais.

/BUREAU/TTEXTE/MB48_BIN.TOS

Réf. : ST1362

Communication

✓ Coma 2.50

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Dernière version de ce shareware destiné à l'émission et à la réception de fax. Coma est compatible QFaxPro et tout fax créé à partir d'une application (Calamus, Papyrus, Gemview) par un driver de ce dernier pourra être envoyé par Coma.

Coma permet aussi de créer un fax à partir d'un ASCII et d'IMG en en-tête et pieds de page.

Cette version gère aussi la voix (voir avec certains modems) et apporte encore une flopée de petites améliorations.

Logiciel en anglais ou allemand.

/COMMS/TERMINAL/COMA_250 .TOS

▼▼▼▼

✓ ESS-Code 6.2

STF/STE/TT/Falcon

Voici un programme pour ceux qui, pour diverses raisons, ne pourraient pas effectuer de transferts en binaire. UU Encode, puis Decode, permet de convertir les fichiers binaires en ASCII pour le transfert.

Il n'est pas le seul, mais c'est un des plus rapides. Cette nouvelle version supporte le codage MIME utilisé sur diverses plates-formes et dispose d'une aide en ligne (au format ST-Guide).

/COMMS/PROTOS/ESSCOD62.TOS

▼▼▼▼

✓ ProgList 1.08

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

ProgList, qui fonctionne en ACC ou en PRG, est un petit utilitaire très pratique pour qui se connecte sur le réseau BBS allemand MAUS. Il permet de gérer, de trier les fichiers LST uploadés (listes des nouveaux sharewares), de sélectionner et de sauver dans un nouveau fichier les sharewares qui vous intéressent. Une mini base de données bien utile à ceux qui sont concernés. Supporte maintenant le tirer-poser par protocole AV. Aide en ligne sous ST-Guide. Shareware allemand.

/COMMS/BSS/PROGL108.TOS

Réf. : ST1347

A propos de Shareware: C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

DP Magazine

le catalogue complet des logiciels du domaine public et des sharewares...

spécial ST et AMIGA

Si vous ne trouvez plus le DP Magazine N° 14 chez votre marchand de journaux, COMMANDEZ-LE pour

19 F

disquette incluse !

(port compris) en utilisant le bon de commande.

Utilitaires

✓ Diskus 3.20
STF/STE/TT/Falcon

Voici la version démo de la dernière mouture de Diskus. Le meilleur des éditeurs de disques disponible dans le commerce, mais qui n'a malheureusement jamais été importé en France. Il inclut dans sa version commerciale son propre driver de disque dur, et permet d'effectuer toutes les opérations possibles et inimaginables sur les fichiers ou les partitions de votre disque dur.
Un bon moyen de tester les capacités de ce programme avant de songer à son achat (en Allemagne !).

/UTILS/DISK/EDITEURS/DISKUS32.TOS

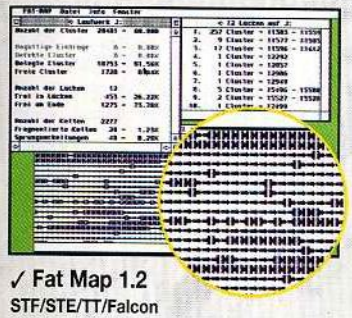
▼▼▼▼

✓ Diamond Back III Patch 3.14
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo

Beaucoup d'éditeurs de programmes commerciaux distribuent les updates sur les réseaux internet et BBS. C'est le cas pour Diamond Back III : voici l'update vers la version 3.14. Mais attention, pour effectuer cette mise à jour, il faut bien sûr posséder la version originale.
Donc, n'essayez pas avec la démo...

/UTILS/DISK/HARDDISK/DB314PAT.TOS

▼▼▼▼



✓ Fat Map 1.2
STF/STE/TT/Falcon

Fat Map est un petit programme qui permet d'explorer d'un peu plus près le contenu de votre disque dur. On peut visualiser graphiquement le contenu de la FAT (Table d'allocation des fichiers) et suivre un fichier qui n'est pas forcément contigu. Il ne permet pas de réorganisation de l'espace disque mais donne des informations intéressantes sur la structure de celui-ci. Cette version apporte beaucoup de nouvelles fonctions et, surtout, un débuggage qui lui permet de lire correctement les partitions de plus de 16 Mo.
Shareware allemand.

/UTILS/DISK/HARDDISK/FATMAP12.TOS

▼▼▼▼

✓ Metados 2.4
STF/STE/TT/Falcon

Metados, compatible toutes machines, est le seul shareware pour gérer efficacement votre lecteur de CDROM. La 2.6 n'était apparemment qu'une 2.3 modifiée... La 2.4 est l'update officielle la plus récente. Il n'y a pas grand chose à en dire de plus. Vous l'installez (facilement), puis vous l'oubliez pour vous consacrer à vos CD-ROM. Certains players de CD audio ont besoin de lui pour fonctionner.

/UTILS/DISK/METADO24.TOS

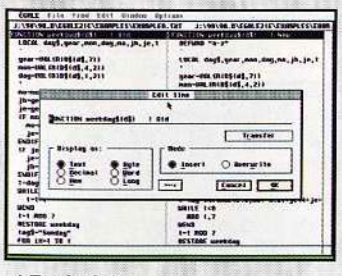
Réf. : ST1360

✓ GREPIT 2.01c
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Nouvelle version de GREPIT, excellent programme de recherche GREP sous GEM avec, en VGA, une interface couleur et 3D superbe. Il supporte le 320 x 200 mais sera plus à l'aise au dessus. Cette version accepte d'afficher les lignes de plus de 256 caractères (ça arrive souvent !).
Des tonnes d'options pour la recherche, une sortie sur fichier ASCII, des boutons History pour conserver vos derniers champs de recherche, aide en ligne...
C'est en anglais et ça reste un best !

/UTILS/DIVERS/GREP201C.TOS

▼▼▼▼



✓ Egale 2.1
STF/STE/TT/Falcon

Dernière version, et en anglais, de ce programme qui permet de comparer et d'éditer deux fichiers. Le résultat est présenté dans une fenêtre GEM qui est séparée en deux. On peut afficher le résultat en ASCII ou en Hexadécimal. La programmation est entièrement sous GEM et l'interface est limpide. On peut copier des blocs, ajouter des lignes, etc. De plus, on peut maintenant ouvrir des fenêtres monofichier.
Shareware allemand en anglais.

/UTILS/DIVERS/EGALE21E.TOS

▼▼▼▼

✓ ParaFin 1.05
STF/STE/TT/Falcon

Ce petit utilitaire (PRG ou ACC) est destiné à rechercher les fichiers sur toutes partitions ou dans un chemin récursif. Il supporte le protocole AV de Gemini et permet d'ouvrir un fichier ou de lancer un programme sous Gemini. Bien vu !
Programme et doc en allemand.

/UTILS/FICHIERS/PARAFIN.TOS

Réf. : ST1364

✓ OMEn démo 3.00
STF/STE/TT/Falcon 2Mo (Ttes Rés.)

Nouvelle version d'Operating Multitask Environment, système d'exploitation multitâches proche du système X-Windows d'Unix, et conçu pour fonctionner sur toutes les machines (Atari, Amiga, Mac et PC en émulation 680x0). Une application ou une interface protocole I/O d'OMEn tourneront, sans devoir être réécrites, sur toute machine travaillant sous OMEn.
Cette démo est plus qu'une curiosité, c'est vraiment à voir et à étudier. Mais attention au dépaysement !
C'est en anglais. Taille décompacté : 760 Ko.

/UTILS/DIVERS/OMEN300D.TOS

Réf. : ST1361

✓ ST-Guide 10/94
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Update de ST-Guide (1/11/94) qui, comme 1st Guide, fonctionne en hypertexte. S'il ne charge pas d'autres types de fichiers que les siens et l'ASCII, il permet d'insérer des IMG directement dans les fenêtres hypertexte.
C'est sans conteste devenu un standard de l'aide en ligne, d'autant plus qu'il peut générer et charger un catalogue lui donnant accès à toutes les aides en ligne présentes.
Cette version est en allemand.

/UTILS/DIVERS/ST-GUI10.TOS

▼▼▼▼

✓ STG Creation
STF/STE/TT/Falcon

Dans cette archive se trouvent divers utilitaires permettant de créer facilement un fichier source ST-Guide (.STG) à partir d'un ou plusieurs textes ASCII. Sans se lancer dans la syntaxe du script hypertexte, on peut utiliser la présentation de l'ASCII et quelques codes supplémentaires pour créer un STG valide. Excellente idée !
C'est fait par l'auteur de Two in One, et en allemand, sauf les deux principaux utilitaires, TXT2STG et APPEND, qui ont également une doc en anglais.

/UTILS/DIVERS/STGCREA4.TOS

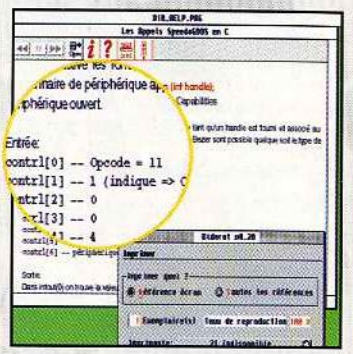
▼▼▼▼

✓ Refcheck 1.1
STF/STE/TT/Falcon

Refcheck est un petit utilitaire qui sert à tester la validité du fichier ALL.REF utilisé par ST-Guide. ST-Guide, en effet, peut utiliser ALL.REF (réunissant tous les fichiers .REF des aides en lignes) pour des recherches à partir de KATALOG.HYP. Refcheck a maintenant sa doc sous ST-Guide, peut gérer 1024 fichiers HYP et comporte encore d'autres améliorations.
Freeware allemand.

/UTILS/DIVERS/REFCHK11.TOS

▼▼▼▼



✓ Diderot 0.20
STF/STE/TT/Falcon 1Mo

Voici la version 68030 de la release 0.20 de Diderot, réalisé par David René, qui est une aide en ligne hypertexte qui fonctionne avec SpeedoGdos. Réalisé sous Big, il est doté de quelques fonctions sympathiques comme l'impression des pages et l'utilisation conjointe d'Ultimate Tracker pour travailler en musique.
Version 68030 uniquement car l'auteur, bien qu'exigeant qu'on parle de Diderot, n'a pas jugé bon de me fournir la version complète malgré mes multiples appels.
Programme et doc en français.

/UTILS/DIVERS/DIDERO20.TOS

Réf. : ST1363

Bon de commande

Conditions de vente:
50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes.
Attention!
En cas de références comportant plusieurs disquettes (=1, =2,etc), vous devez obligatoirement multiplier 50 F par le nombre de disquettes.

Références (par ordre croissant SVP)							Titres ou descriptions	Prix
S	T	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F
STMAG N°90							Frais de port	15 F
							Total	

Nous vous rappelons que la quasi totalité des produits du domaine public n'est pas traduite.
Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.

✓ Menu Info 1.03
STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)
Menu Info est un utilitaire permettant d'afficher diverses infos système dans la barre des menus (Date, heure, Cookies, RAM, etc.). Une version plus récente (disponible également) est la 2.00, mais elle est plus complexe à configurer. Celle-ci a moins de fonctions, mais elle est plus abordable et peut servir d'initiation. Comme l'une et l'autre sont de petites archives, nous avons pensé qu'il était mieux de mettre les deux. Aide en ligne sous ST-Guide.
Programme et doc en allemand.
/UTILS/SYSTEM/MINF_103.TOS

▼▼▼▼

✓ Menu Info 2.00
STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)
Menu Info est un utilitaire permettant d'afficher diverses infos système dans la barre des menus (Date, heure, Cookies, RAM, etc.). Cette 2.00 est plus puissante que la 1.03, mais aussi plus complexe à configurer. Comme l'une et l'autre sont de petites archives, La 1.03 est également disponible. Aide en ligne sous ST-Guide.
Programme et doc en allemand.
/UTILS/SYSTEM/MINF_200.TOS

▼▼▼▼

✓ Maus Window 1.32
STF/STE/TT/Falcon
Tous ceux qui travaillent sous X-Window sur unix savent qu'il est possible de demander au système que la fenêtre située sous la souris soit automatiquement activée. Sur Atari, il faut cliquer sur une fenêtre pour qu'elle soit activée. Eh bien, grâce à MausWind, la fenêtre située sous la souris sera automatiquement activée. Cet utilitaire devient très vite sympathique. Une fois qu'on l'a installé, on y prend goût ! Cette version apporte beaucoup de débuggages et améliore sa compatibilité.
Freeware en anglais.
/UTILS/SYSTEM/MWIND132.TOS

▼▼▼▼

✓ TT Artist 1.8
TT
Ce petit utilitaire est un protecteur d'écran modulaire pour TT, pas aussi complet que Before Dawn, mais pas mal réalisé.
Dans cette dernière version, quelques nouveaux modules, nouveau logo, compatibilité MagIX, affichage différent des dialogues...
Shareware allemand.
/UTILS/DIVERS/TTART18.TOS

▼▼▼▼

✓ WinCom
STE/TT/Falcon
L'équivalent, en quelque sorte, des fonctions de gestion de fenêtre sous Multitos, ou bien encore de WinX sous Tos. Wincom utilise également la souris et des raccourcis clavier pour gérer les fenêtres. Ne fonctionne qu'avec MagIX, et la version 2.0 minimum.
/UTILS/SYSTEM/WINCOM.TOS

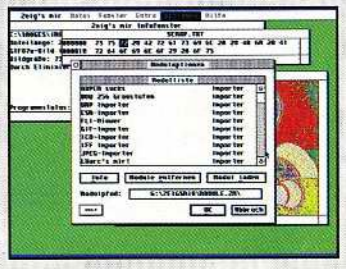
Réf. : ST1366

✓ UnARJ 9.93
STF/STE/TT/Falcon
Autre gestionnaire d'archives au format ARJ. Celui-ci est également très rapide et entièrement compatible avec UNARJ 2.41 de Robert K. Jung. Pour le reste, c'est un classique du genre, cette version fonctionne sur toutes les machines (TOS 1.4 mini). Pour l'utiliser facilement, n'hésitez pas à utiliser un shell du genre Two In One, c'est tellement plus pratique ! C'est en anglais.
/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/UNARJ993.TOS

▼▼▼▼

✓ Two In One 1.20F
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Dernière version française de ce shell qui permet de gérer les principaux archiveurs (LZH, ARC, ZOO, ZIP, ARJ) et les divers programmes qui leurs sont associés (MAKE_SFX, UUENCODE, UUDECODE, ZIP2TOS).
Interface très pratique ressemblant à celle de Kobold ou STZIP. Beaucoup de nouvelles fonctions : reconnaissance archives Unix, choix d'extensions, aide au paramétrage, etc. Two in One devient très complet !
Logiciel allemand et aide ST-Guide traduits en français.
/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/2IN1F120.TOS

Réf. : ST1367



✓ Zeigs Mir 0.30
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Dernière version de Zeigs Mir, visualiseur de fichiers divers (textes, images, ressources, sons, binaires, etc.). Entièrement sous GEM, utilisant déjà 67 modules, installable comme application ou dans le DESKTOP/NEWDESK.INF, il peut faire appel à des éditeurs spécifiques. Il est doté d'une aide en ligne avec ST-GUIDE. Il charge des images couleurs, des GEM Metafile, est doté de nouveaux raccourcis clavier...
Belle réalisation ! Et très vite indispensable ! L'archive ne contient pas les modules (ZM_MDL30.TOS) Programme et doc en allemand. Décompacté: 830 Ko.
/UTILS/DIVERS/ZEIGMR30.TOS

▼▼▼▼

✓ Zeigs Mir Modules 0.30
STF/STE/TT/Falcon
L'archive contient l'ensemble des 67 modules (dernières versions) dont a besoin Zeig's Mir 0.30, ainsi que le fichier d'aide ST-Guide concernant chacun des modules.
Voir donc ZEIGMR30.TOS pour l'application. Un visualiseur, avec des possibilités de traitement et d'import/export, de cette classe-là, ça ne se loupe pas !
/UTILS/DIVERS/ZM_MDL30.TOS

Réf. : ST1365

✓ Alice HYP
STF/STE/TT/Falcon
Il ne s'agit pas d'une aide sur le langage Alice, mais bien du conte de Lewis Caroll disponible en fichier ST-Guide !
C'est en anglais.
/UTILS/DIVERS/ALICEHYP.TOS

▼▼▼▼

✓ Midifile HYP
STF/STE/TT/Falcon
Au format ST-Guide, voici toutes les informations sur la structure d'un fichier midifile.
C'est en anglais.
/UTILS/DIVERS/MIDIFHYP.TOS

▼▼▼▼

✓ Internet HYP
STF/STE/TT/Falcon
Une tonne d'infos diverses sur le fonctionnement d'Internet au format ST-Guide.
C'est en anglais.
/UTILS/DIVERS/NET_HYP.TOS

▼▼▼▼

✓ GFA Basic HYP
STF/STE/TT/Falcon
Aide au GFA Basic sous ST-Guide.
C'est en anglais.
/UTILS/DIVERS/GFA_HYP.TOS

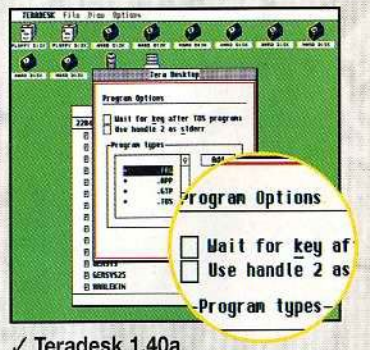
Réf. : ST1368

✓ Atari Explorer Online 0312
STF/STE/TT/Falcon
Dernier Atari Explorer Online, journal entièrement consacré à l'univers Atari et en anglais. Les articles traitent de tous les sujets : le Jaguar, les conférences publiques sur Genie (un réseau américain), et rappelons que chaque numéro contient un article à peu près d'actualité sur les domaines publics d'internet et de Compuserve.
Tenez vous au courant, lisez AEO !
/PROGRAMM/OUTILS/AEO_0312.TOS

▼▼▼▼

✓ UserReg
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Auteurs de sharewares, voici un petit programme conçu pour vous permettre de gérer vos clefs d'enregistrement, vos numéros de série et les utilisateurs enregistrés. C'est simple, bien réalisé, pratique et c'est un shareware en allemand.
/UTILS/DIVERS/USER_REG.TOS

▼▼▼▼



✓ Teradesk 1.40a
STF/STE/TT (Ttes Rés.)
La dernière version de ce bureau alternatif vient de sortir et permettra à tous ceux qui n'ont pas la chance de profiter des dernières versions du TOS de disposer d'un bureau confortable. Cette version corrige le problème posé par l'exécution de certains programmes ("Program not found") et tourne avec Geneva et Multitos.
Moins que Gemini, il est aussi beaucoup moins gourmand en mémoire et satisfera ceux qui ont besoin d'un petit bureau alternatif.
/UTILS/SYSTEM/TDSK140A.TOS

▼▼▼▼

Bon de commande

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Pays

Ci-joint mon règlement par :

☐ **Chèque** ☐ **Mandat**

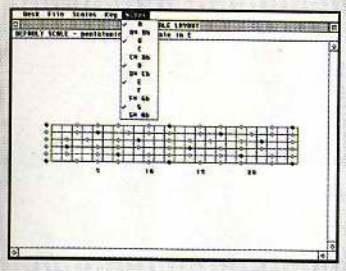
à l'ordre de :

DISKIMAGE
135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris

Votre commande sera traitée dans les plus brefs délais et vous recevrez vos produits sous 10 jours. Les produits ne sont ni repris ni échangés. Seules les disquettes réellement défectueuses ou les erreurs de livraison peuvent justifier un échange.

✓ Text Tools 06
STF/STE/TT/Falcon
Complément indispensable des Mupfel Tools 06, ces applications avec paramètres permettent de traiter les fichiers textes avec des commandes écrites spécifiquement pour Atari.
En vrac, on peut transformer un fichier texte au format First Word, ou utiliser GDOS pour faire des sorties.
Une commande permet aussi de rechercher des commandes 'escape' dans un texte afin de les éliminer.
Un complément indispensable aux Mupfel Tools...
Shareware allemand.
/UTILS/SHELLS/TEXTTL06.TOS
Réf. : ST1369

Musique

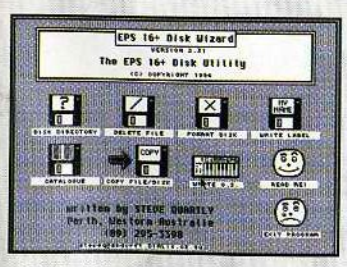


✓ Guitar Reference démo
STE/TT/Falcon
Voici la démo d'un utilitaire permettant de visualiser, sur le diagramme d'un manche de guitare, les diverses positions d'accords et de gammes suivant différentes tonalités et modes. Dans la version finale il est possible de charger et sauver d'autres modes.
/MUSIQUE/GUITDEMO.TOS

▼▼▼▼

✓ SC55 Pilot 1.4
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo
SC55 Pilot est un éditeur de Sound Canvas Roland. Bonne idée car, si le SC55 est aussi facile à manier que le MT32, il n'est éditable que par voie logicielle, tout comme le MT32. Un éditeur sera donc bienvenu, ne serait-ce que pour charger des configurations et des banques.
Cette nouvelle version de SC55 Pilot, de réalisation française, est toujours aussi bien faite. Alors, amateurs de Sound Canvas, à vos disquettes !
Programme en français (un RSC anglais est également livré).
/MUSIQUE/MIDI/EDITSON/SC55V14.TOS

▼▼▼▼



✓ Disk Wizard 2.31
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x200)
Disk Wizard est un programme spécialisé : il concerne les possesseurs d'échantillonneurs Ensoniq EPS, EPS 16+ et ASR.
Il permet de lire et écrire les disquettes Ensoniq sur Atari, afin de transférer les sons sous formats EFE et EDE. On pourra ainsi les stocker sur disque dur ou Sysquest Atari ou les proposer en téléchargement. Certains serveurs proposent des sons au format Disk Wizard. L'archive contient aussi les systèmes pour ces échantillonneurs. Très utile et pratique. Et ça fonctionne très bien (Moyenne ST et monochrome).
Shareware en anglais.
/MUSIQUE/MIDI/DISKW231.TOS
Réf. : ST1355

✓ Songz 1.05
TT/Falcon (>=640x200)
Songz est un programme drôlement intelligent. C'est en quelque sorte une base de données musicales pour gérer vos disques, CD, cassettes, etc. sensé fonctionner sur toute machine (en réalité ne fonctionne pas sur ST/STE ; bug ?) mais ce n'est pas que cela : sur Falcon, vous pourrez enregistrer et écouter des échantillons correspondant à vos fiches.
C'est signé Lucky Look, c'est français, Songz accepte la moyenne ST mais le 640x400 est un minimum plus raisonnable, encore une entreprise à encourager !
/MUSIQUE/SONGZ105.TOS

▼▼▼▼

✓ SuperSam 1.08b
Falcon 4 Mo
Supersam est un éditeur/player de samples exclusivement pour Falcon. Il reconnaît six formats de samples : AVR, RAW, IFF, AIFF, AU (Sun/NeXT) ainsi que WAV et VOC qui sont des formats utilisés sur PC.
Il gère des samples 8 bits mono et stéréo ainsi que des 16 bits stéréo. Compatible Multitos, il peut convertir en mode batch et jouer tous les samples d'un dossier.
Il est pourvu de nombreuses fonctions d'édition. Cette version peut fonctionner conjointement avec D2D.
Un bon produit shareware, en anglais.
/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/SSAM108B.TOS

▼▼▼▼

✓ WinRec 1.41
Falcon
Voici la dernière version de ce petit studio d'échantillonnage pour Falcon. Une interface graphique digne de ce nom, une utilisation intensive du DSP, et des possibilités d'effets encore augmentées... Equivalents clavier, player de jingle, etc. Il y a même un player de CD audio qui, lui, ne fonctionne pas que sur Falcon.
Bref, de quoi faire des heureux, surtout si vous aimez bidouiller des sons pour en faire tout et n'importe quoi, il vous faut absolument WinRec !
Shareware allemand avec docs anglaises.
/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/WREC_141.TOS
Réf. : ST1356

Graphisme

✓ PAD 2.52
STF/STE/TT/Falcon (Mono)
Petit programme de dessin sans prétention fonctionnant en monochrome, il présente l'avantage d'accepter des formats devenus moins courants comme celui de STAD. Il possède par ailleurs quelques fonctions de dessin tout à fait bienvenues.
Update (Pad 2.4E était sur la disquette 1234) en allemand.
/GRAPH/DESSIN/PAD_V252.TOS

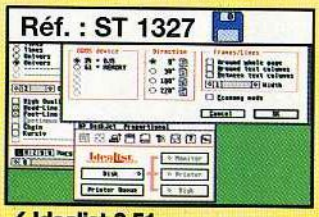
▼▼▼▼

LE TOP

Réf. : ST 1257

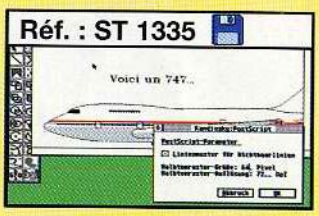
✓ Towers 1.1
Jeu d'aventure inspiré de Dungeon Master...
/jeux/aventure/towers_a (ou b).tos

Réf. : ST 1327



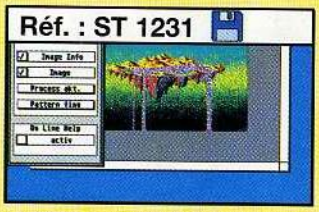
✓ Idealist 3.51
LE programme d'impression de textes ASCII. À posséder absolument!
/bureau/imprimer/idea3511.tos

Réf. : ST 1335



✓ Kandinsky 1.74
Tout dernière version avec les dernières innovations présentes !
/graph/dessin/kand174d.tos

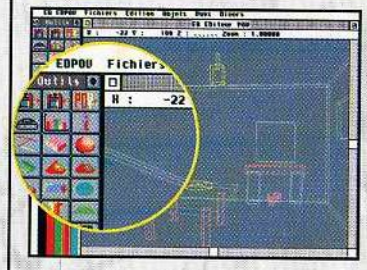
Réf. : ST 1231



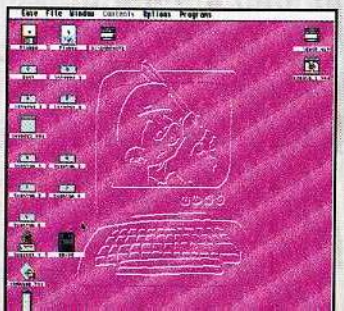
✓ Big Conver 1.77
Il charge 80 formats et peut en sauver 35.
/graph/utils/convert/bconv177.tos

Réf. : ST 1323

✓ Gizmot
Devinez un mot caché en proposant des mots de même longueur...
/jeux/reflexio/gizmot.tos



✓ EB Editeur POV 1.65B
TT/Falcon (>=VGA 16)
EB Editeur POV est un modeleur pour POV très bien réalisé, même si une doc aurait été bienvenue. Il importe des objets 3D2 ou d'Inshape, et dispose d'outils impressionnants pour créer ou assembler des scènes qui seront sauvées sous forme de scripts POV. Belle interface compatible GEM, palette d'icônes très accessible, les dialogues peuvent être réduits à la simple barre de déplacement.
Réalisation française. Décompacté : 1244 Ko !
/GRAPH/DESSIN/POV/EB_EDPOV.TOS
Réf. : ST1349



✓ DeskTitle 1.42
STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)
Celui-ci nous a beaucoup plu : il s'agit d'un programme destiné à générer une image de fond (pour Ease, Gemini, ou utilisable avec Deskpic sur le bureau GEM). Il peut être utilisé simplement, avec un fond et un masque, ou bien en Auto. Dans ce cas il ira chercher ce qui est nécessaire pour créer aléatoirement des images à chaque démarrage, ou chaque jour, ou à la demande, en tenant compte de la résolution, etc.
Programme et doc en allemand. Simple d'utilisation.
/GRAPH/UTILS/DESKTL14.TOS

▼▼▼▼

✓ FLI(C) Player TC 4.1
Falcon (True Col)
Ce player de FLI et de FLC en freeware ne fonctionne que sur les machines ayant un 68020 minimum et le circuit vidéo Falcon (donc uniquement sur Falcon aujourd'hui) et dans toutes résolutions utilisant le True Color.
Il est compatible avec NVDI et la Screenblaster, mais peut poser des problèmes avec Multitos du fait de son accès direct à la mémoire vidéo.
Il est livré en deux versions, allemande et anglaise.
/GRAPH/ANIM/FLICTC41.TOS
Réf. : ST1350

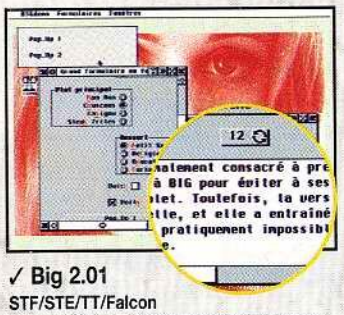
Programmation

✓ GFA Basic Patcher 1.07
STF/STE/TT/Falcon
Dernière version, et en anglais, du patcher pour l'interpréteur et le compilateur du GFA

Basic 3.x : nouvelle routine INIT, suppression Line A, compatibilité Mag!X, couleurs, définition des variables, etc. Cette version apporte la compatibilité avec l'interpréteur 3.6TT français (compatible avec le 3.6TT et 3.5E anglais depuis les versions 1.04 et 1.06).
Programme et doc en anglais.

/PROGRAMM/OUTILS/GFA_E107.TOS

▼▼▼▼



✓ Big 2.01
STF/STE/TT/Falcon
Voici la version 2.01 de la librairie GEM réalisée par Claude Attard. Avec de multiples nouvelles fonctions de gestion de fenêtres, elle permettra aux programmeurs de disposer d'un outil puissant pour agrémenter leurs programmes d'une interface utilisateur très évoluée. Consultez la série d'articles sur l'initiation au GEM parue dans STMAG. Il vous faut bien sûr un compilateur C pour exploiter cette librairie.
La documentation livrée est bien sûr en français !
La totalité des sources est disponible en payant la contribution au shareware. Décompacté : 1160 Ko !

/PROGRAMM/OUTILS/BIG201.TOS

Réf. : ST1357

✓ EnhancedGEM Library 2.10
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Nouvelle version d'une librairie GEM utilisable avec Gnu-C, Pure C et Lattice C. Comme tous ces types de librairies, celle-ci propose des objets au look et aux fonctions particuliers. Une démo est incluse, vous pourrez ainsi voir ce qu'elle propose. Elle est réalisée par Christian Grunenberg, auteur de Winlupe et des dernières versions 3.xx de LHARC. Elle est notamment utilisée dans GEMTHOR
Vous trouverez également une aide en ligne au format ST-Guide.
Shareware allemand. Décompacté : 796 Ko !

/PROGRAMM/SOURCES/C/EGEM_210.TOS

▼▼▼▼

✓ EnhancedGEM Utilities 2.10
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Différents utilitaires et sources pour la librairie EnhancedGEM 2.10.

/PROGRAMM/SOURCES/C/EGEM_UT1.TOS

Réf. : ST1358

✓ GLCB
STF/STE/TT/Falcon
Voici des sources C d'un genre nouveau : destinés aux débutants, ils permettent, en utilisant des sources et modules annexes propres à chaque machine ou type de compilateur C, de créer des programmes (ici, jeux). Le même source est utilisé quelle que soit la machine ou le compilateur. Compatible avec PC, Mac, Amiga, SunOS... Jetez un oeil à la rubrique DOMPUB du journal pour plus de détails.
Sources et docs en anglais. Décompacté : 1316 Ko !
Voyez également l'archive JEUX_GL.TOS qui contient les exécutables compilés.

/PROGRAMM/SOURCES/C/GLCB.TOS

▼▼▼▼

✓ GLCB Exec
STF/STE/TT/Falcon (Coul)
Ce sont les exécutables réalisés avec la librairie GLCB. Huit d'entre eux, dont les sources sont fournis dans GLCB.TOS, ont été recompilés après débuggage du module ATARIPUR.C et fonctionnent sur toutes machines. Les sept autres ne fonctionnent que sur STE. On trouvera Block Out, un clone d'Arkanoïd très proche de l'original, Sokoban, Qbert, etc. Tous bénéficient d'une assez belle réalisation. Décompacté : 804 Ko !

/JEUX/DIVERS/JEUX_GL.TOS

Réf. : ST1359

Jeux

✓ Mafia
STF/STE/TT (640x400)
Mafia est un jeu immoral, mais intéressant : vous incarnez un parrain de la Mafia et gérez vos immeubles et personnels, votre compte en banque et votre caisse noire, vos activités licites et illicites... De mois en mois, vos investissements, commerces frauduleux, intimidations, éliminations, vous rapporteront ou non, c'est à vous de jouer !
Programme et doc en allemand.

/JEUX/REFLEXIO/MAFIA.TOS

▼▼▼▼

✓ Mine 1.02
Falcon (VGA 256)
Mine n'est pas un démineur, mais un petit jeu sympa où il faudra se sortir d'une mine en plein effondrement, en utilisant des bombes avec parcimonie. Il ne tourne que sur Falcon, et en 256 couleurs. Il n'y a pas beaucoup de niveaux, mais un éditeur est fourni pour que vous puissiez poser des colles aux copains..

/JEUX/REFLEXIO/MINE1_02.TOS

▼▼▼▼

✓ Yukon English E
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Version anglaise de la release E de Yukon, petit jeu de réussite sympathique. L'archive contient uniquement le PRG et les docs en version anglaise qui pourront être utilisés avec le reste des fichiers de la release E de Yukon (YUKON_E.TOS, disquette 1275).

/JEUX/REFLEXIO/YUKONENG.TOS

Réf. : ST1352

✓ Pinball Obsession démo
STE/Falcon (16 colors)
Est-il encore besoin de présenter cette démo jouable dont on parle dans tout le journal ? Starball est LE flipper du shareware, Obsession est LE bijou qui va être en vente sous peu. Réaliste, sympa, ambiance flipper

garantie, et ce n'est que la version STE, au scroll et graphisme impeccables, et qui tourne sur STE et Falcon. La version spécifique Falcon est annoncée pour bientôt !

/JEUX/ACTION/OBSES.TOS

Réf. : ST1351

✓ Starball 1.61
STF/STE/TT/Falcon (Coul)
Amis de Starball, bonjour ! Voici une nouvelle version de ce flipper génial qui fonctionne sur toutes machines, y compris celles de plus de 4 Mo ! Le True Color Falcon est maintenant supporté. Sur Falcon également, un player permet d'attribuer et de jouer des fichiers MOD. C'est vraiment super ! Shareware anglais, qui ne coûte que 5 livres !

/JEUX/ACTION/STBLL161.TOS

▼▼▼▼

✓ Starball FX 1.61
STE/TT/Falcon (Coul)
Amis de Starball, rebonjour ! Ces effets sonores s'ajoutent aux sons de base. ATTENTION : ne fonctionnent pas sur STF (qui n'a pas de circuit sonore DMA).
Starball était déjà grand...

/JEUX/ACTION/STARBLFX.TOS

▼▼▼▼

✓ Johann's Super Black Jack
STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)
Johann's Super Black Jack n'est pas une merveille de graphisme et pour cause : c'est un black jack en TTP ne faisant pas appel au GEM. C'est plaisant et en anglais.

/JEUX/REFLEXIO/SBJ.TOS

Réf. : ST1353

Démos

✓ FOG 6
Falcon 4 Mo (VGA 16)
Contient une foule d'images, d'animations et d'informations diverses sur tout ce qui concerne le Falcon.

/DEMOS/FOG6_A.TOS
/DEMOS/FOG6_B.TOS

Réf. : ST1348

PLUS DE 3000 SOFTS SONT À VOUS !!!
Tous les logiciels proposés ce mois-ci, et naturellement ceux des mois précédents sont téléchargeables :
Par Minitel :
3615 STMAG
C'est le moyen le plus rapide !!!
Le kit de téléchargement comportant un câble et le logiciel Sapristi coûte 95 F port compris Sapristi seul: 15 F port compris

DISKIMAGE
135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris - Métro / RER Gare de l'Est ou Gare du Nord
du LUNDI au VENDREDI de 14h00 à 18h30 et le SAMEDI de 14h00 à 17h30
(1) 46 07 21 97 uniquement du MARDI au VENDREDI de 14h30 à 17h30
À bientôt...

N° 2
en kiosque le 1er décembre

3DO • PC FX NEC • JAGUAR • SATURN • 32X • ULTRA 64 • CD-I • PS-X
AMIGA CD32 • NEO GEO • MEGA CD • SUPER NES • NEO GEO CD • MEGA DRIVE

NOUVEAU

CD CONSOLES

LE MAGAZINE DES SCREENAGERS

2 décembre 94 • 30F

FAUT-IL ACHETER LA 32X ?

En vente le 3 décembre
Moins de 1 400 F
Trois jeux disponibles

TV CONSOLES

Interview de G. Stanzik animateur de Mega 6

IRON SOLDIER

La guerre en 64 bits sur jaguar

NAMCO

Le pari de la PS-X

Les sélections du mois

Val d'Isère Extreme Skying
Donkey Kong Country
King of Fighters '94
Virtua Racing Deluxe
Star Wars Arcade
Samourai Spirit 2
World Cup Golf
Final Fantasy 3
Probotector
Indiana Jones
Iron Soldier
Novastorm
Burn Cycle
Doom
Pitfall

Avant-premières

Burn Out JAGUAR
Chaos Control CD-I
Relayer MEGA DRIVE

Suisse : 9 FS
Belgique : 195 FB
Canada : 7,5 $
Portugal : 800 PTE
DOM TOM : 45 FF
Luxembourg : 195 FL

numéro 2

Le magazine des passionnés de consoles et de loisirs interactifs

SCAP Informatique

Disque dur
toutes capacités
neuf ou d'occasion
pour toute
la gamme Atari
à des prix "étudiés"

Nouveau Produit

Tabby

Tablette graphique pour Atari, simple d'utilisation, elle remplacera bien vite votre souris.
Format 170x140mm
590,00 Frs

EXTENSION MEMOIRE
Etendez la mémoire de votre ordinateur.
Installation sans rendez-vous

SCAP Partenaire Epson

Nouveau Prix

Imprimante Epson
Stylus Couleur 720 dpi
avec pilote Calamus S & SL
Prix NC
Port 150frs

Scanner couleur
Epson GT-6500
300-600-1200 dpi, Format A4
5490 Frs
Port 150frs

OCCASIONS
un très large choix d'ordinateurs et de périphériques d'occasion garantis

Service de reprise de votre ancien matériel pour l'achat de nouveau

CD-ROM POUR VOTRE ATARI

CD-TOOLS
en version française
DISPONIBLE

Fonctionne sur toute la gamme Atari
accès à toutes les fonctions,
CD, CD-Photo, CD-Audio
Lecteur livré complet & configuré.
Nombreux CD pour Atari

Tous nos falcon avec disque dur sont livrés avec un nombre impressionnant d'utilitaires, de démos & de logiciels du domaine public

LDW POWER
Tableur graphique pour toute la gamme Atari
90 Frs
Port 30frs

LE REDACTEUR V. 1.00
Traitement de texte toutes machines
Le premier standard sur Atari
à un prix de fêtes
95Frs

ART FOR KIDS
Logiciel de dessin pour enfants avec bruitages
390 Frs
Port 50frs

Nouveau Produit

KOBOLD II
Copie déplacement de fichiers ultra-rapides
290 Frs
Port 30frs

ECRANS COULEUR
Pour ST(e) & MegaST(e)
A partir de
990 Frs
Port 150frs

CONSOLES JAGUAR
SUPER PROMO PROMO PROMO

INSHAPE
Logiciel de raytracing pour TT & Falcon
Prix : 1490
Port 50frs

Nouveau Prix
Nouvelle Version

digital PC
intel inside
PC 486 Digital
à partir de
4990 Frs ttc
Maintenance sur site 1 an gratuite

SCAP c'est aussi toute une gamme de PC Multimedia au look impressionnant & aux performances époustoufflantes
Possibilités de reprise de votre Atari au meilleur taux

Multimédia Colibri
à partir de 11500 Frs

Pour Commander :
Expédition en Colissimo
ou Chronopost
Règlement par chèque
ou Carte Bleue
Garantie de livraison rapide

VISA

Ouvert du mardi au samedi de 9h à 19h

SCAP
Grand Public
62, rue Gabriel Péri
93200 Saint-Denis
Tél (1)42.43.22.78
Fax (1) 42.43.92.70

SCAP
Professionnel
18, Bd Marcel Sembat
93200 Saint-Denis
Tél (1)48.13.12.34
Fax (1) 48.13.12.35